

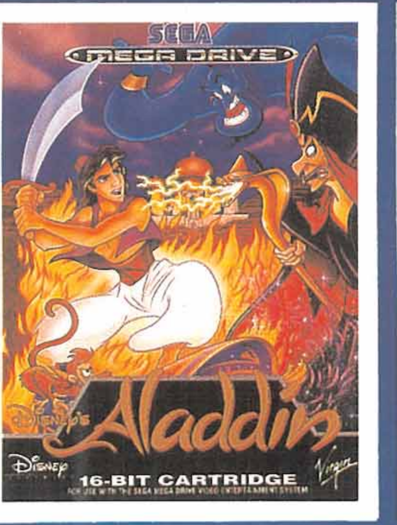
Número 68
275 ptas
MICRO Manía
Sólo para adictos
REPORTAJE
GUÍA DE SOFT
LOS MEJORES JUEGOS DEL 93
HOBBY PRESS
Cómo llegar al final de DRACULA
LLEGA LA LOCURA
LOST VIKINGS
¡Que Odín nos proteja!
REBEL ASSAULT
La Alianza en peligro
TFX
SIMULADORES DE LUJO PARA TU PC
F-15 III

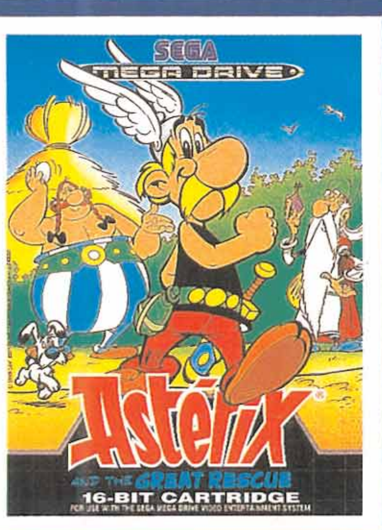
¿POR QUÉ MEGA DRIVE ES LA MEJOR CONSO

MEGA DRIVE LO TIENE TODO EN SUPER TITULOS...

Estás ante una MEGA DRIVE, los 16 Bits con más posibilidades del mundo.
Ahora MEGA DRIVE, añade a sus más de 300 títulos de puro lujo, unos super-lanzamientos con la marca de la casa. Sólo como SEGA sabe hacerlo.
Para empezar, arranca el procesador Motorola 68.000 de tu MEGA DRIVE e insértale una leyenda genial: ALADINO, un juego donde tus deseos son órdenes. La magia del gran Disney respira por todos sus Bits con una animación de fábula ¡60 imágenes por segundo! Imagínate, lo normal son 24.
Volarás en alfombra mágica... el genio velará tus pasos, ¡tu espada te abrirá el camino!
No menos genial, el gran SONIC reaparece con un nuevo éxito: SONIC SPINBALL, su velocidad en acción puede compararse a la velocidad de procesado de tu MEGA DRIVE, 7.6 MHZ. Inigualable.
Pero bueno, volviendo a nuestro héroe, podemos afirmar que si alucinaste con las fases de "pinball" con las que siempre nos sorprende el maestro, ¡agárrate! ¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin!
Y por si fuera poco ¡poción para tu MEGA DRIVE! El pequeño ASTERIX se convierte en un fenómeno de los guantazos ¡prepárate a sentirlos! Los 320 × 224 pixels de resolución de tu MEGA DRIVE te transportan a la Galia.
Como último bombazo ¡¡PARQUE JURASICO!!, velocirraptores, branquiosaurios, tiranosaurios... sembrarán el pánico en tu MEGA DRIVE. Una programación creada por un equipo de colegas del amigo Spielberg en exclusiva para tu MEGA DRIVE.
Hasta los movimientos de los saurios han pasado por laboratorio. ¡¡Lo más fuerte en millones de años!!
Pero no es más que el principio... ¡¡SIGUE LEYENDO!!











24 MEGAS ENTRAN EN JUEGO...

24 MEGAS

SEGA presenta el primer videojuego del mercado con 24 Megas sólo para tu MEGA DRIVE: "STREET FIGHTER II." El éxito mundial en máquinas de ARCADE aterriza sólo



…GA DRIVE ES LA
LA QUE EXISTE?

para ti. Repartirás más leña que nunca. 24 Megas. Otra dimensión de lucha. Pero eso no es todo, muy pronto le seguirán nuevos juegos de 24 Megas como "ETERNAL CHAMPIONS."

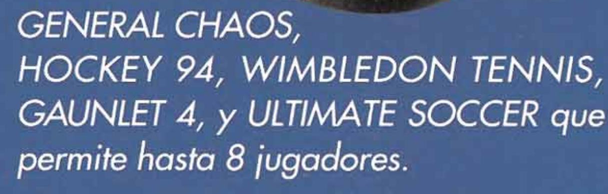


PARA COMPARTIR EL TRIUNFO...

También cantidad de juegos para compartir (2 o más jugadores). En todos nuestros Packs encontrarás muchos juegos para divertirte con un amigo.

Entre los lanzamientos de esta monstruosa temporada podrás contar con los siguientes Mega Títulos para dos jugadores: GUNSTAR HEROES, BASEBALL 2020, HAUNTING, SNAKE RATTLE "N" ROLL, STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION, DAVIS CUP TENNIS, F-1, SONIC SPINBALL, LETHAL ENFORCERS...

Y en cuestión de días, un nuevo adaptador para cuatro jugadores te permitirá competir con éstos:



GENERAL CHAOS, HOCKEY 94, WIMBLEDON TENNIS, GAUNLET 4, y ULTIMATE SOCCER que permite hasta 8 jugadores.

...Y ASEGURARTE EL FUTURO.

Si crees ser un gran consolero, tu respuesta no puede ser otra: ¡MEGA CD! El mundo de los videojuegos se divide en antes y después del MEGA CD. La unión perfecta con tu MEGA DRIVE consigue una potencia total de 500 MEGABYTES.

¡Entra en la nueva dimensión! Imágenes reales, simuladores profesionales, animación de tus héroes favoritos, y además... ¡escucha tu propia música y disfruta del Karaoke!



MEGA CD, los otros chips... ¡Son patatas fritas!

Son las incuestionables razones de por qué MEGA DRIVE es la mejor consola que existe. Es la ley del más fuerte. Siempre lo fue.

CON TODAS LAS POSIBILIDADES...

Si todavía no tienes MEGA DRIVE... ¡Estás a tiempo! Ahora puede ser tuya eligiendo entre cuatro completísimos Packs, el que más se adapte a ti: SONIC PACK, STREET FIGHTER II PACK, MEGA PACK con Super Hang On, Columns y World Cup Italia, o MEGA ACCION con Streets of Rage, Shinobi y Golden Axe.

Recuerda que todas estas configuraciones siempre vienen con dos mandos además de "SONIC," el juego más premiado de la historia.









LA LEY DEL MAS FUERTE



CyberRace™
CYBERDREAMS™
ENTERTAINMENT SOFTWARE
CyberRace es un Revolucionario Simulador de Carreras y Combate en 3D, Diseñado por el Artista Mundialmente Famoso Syd Mead, Entre Cuyos Trabajos Destacan *Blade Runner, Tron, 2010,* y *Star Trek: La Pelicula.*
Disponible para IBM PC y compatibles (Septiembre 1993), Commodore Amiga (Marzo 1994) y Apple Macintosh (Marzo 1994).
Para cualquier información adicional, contacte, por favor, con nuestro distribuidor en España: Drosoft (91) 429.3835.
Cyberdreams y CyberRace son marcas registradas de Cyberdreams, Inc. ©1993 Cyberdreams, Inc. Illustración ©1992 Oblagon, Inc. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

Año X. - Nº 68 - Enero 1994 - 275 ptas. (Incluido IVA)

SUMARIO

MICRO Manía

Sólo para adictos

Antes que nada, ¡Feliz Navidad y Próspero 1994! Teníamos muchas ganas de felicitaros las fiestas y de ofreceros los regalos de este nuevo año. El primer presente es nuestra portada, es decir «The Lost Vikings». Son tres adoradores del dios Thor que "se mueven" en distintas épocas de la historia. ¡Todo un reto para los aventureros amantes de los programas adictivos!

Una gran trilogía, «La guerra de las galaxias» ya tiene en «Rebel Assault» de LucasArts a su mejor simulador. Es "lo nunca pilotado" en CD-ROM, toda una renovación de género y formato. Pero no sólo de naves espaciales viven los pilotos. Por eso «TFX» y «F-15 III» nos demuestra que la simulación aérea de combate se supera a la misma velocidad a la que vuelan sus cazas.

Parece que los programadores "se copian", aunque sea levemente, sus argumentos. Decimos esto por dos excelentes juegos «Simon the Sorcerer» y «Magic Boy», que tienen a dos pequeños aprendices de brujo como protagonistas. Y lo que une a títulos –y argumentos– tan dispares como «Veil of Darkness», «Lands of Lore», «ShadowCaster», «Ultima VII 2» es lo mucho que tienen de rol. Fehergón y sus maniacos saben lo que queremos decir...

Antes de despedirnos, tres cosas: que juegos como «Return to Zork», «IndyCar Racing» y «Innocent Until Caught» son grandes sorpresas navideñas; que en "Selección Reyes" encontraréis los programas que, a nuestro parecer, más han destacado en 1993; y que esperamos que los Reyes Magos os traigan lo que merecéis...

Edita HOBBY PRESS, S.A. **Presidente** María Andrino **Consejero Delegado** José I. Gómez-Centurión
Director Domingo Gómez **Subdirectora** Cristina M. Fernández **Director de Arte** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición** Carmen Santamaría, Oscar López (Ayudante) **Redactor Jefe** Javier de la Guardia
Redacción Francisco J. Gutiérrez, Francisco Delgado, Susana Herrero, Oscar Santos, Enrique Ricart, José C. Romero (Traducciones) **Secretaria de Redacción** Laura González
Directora Comercial María C. Perera **Coordinación de Producción** Lola Blanco
Corresponsales Marshal Ròsenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Antonio De Cárcer, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez, Roberto Lorente
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 **Distribución** Coedis, S.A. Tel. : (93) 680 03 60 Molins de Rei (Barcelona)
Circulación controlada por **O.J.D.** Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

flash

Vuelta a Normandía


PC

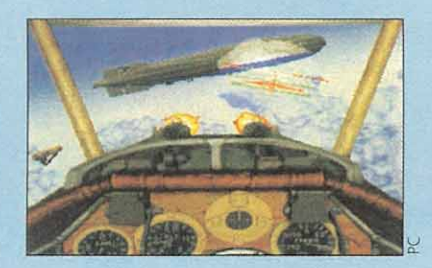
Electronic Arts ha lanzado en Inglaterra la cuarta entrega de la serie dedicada a la estrategia «V for Victory». El título es «Gold Juno Sword», y recrea toda la zona geográfica, con sus correspondientes campañas históricas, del sector británico de Normandía. «Gold Juno Sword» hace gala de una excelente calidad en el apartado de inteligencia artificial controlado por el ordenador, pese a la gran extensión de mapas que se cubren en el programa.

Más Windows que nunca

Microsoft anda realizando todo tipo de pruebas con una nueva versión de Windows. Windows 4 se plantea como una versión de Windows en 32 bits reales, con una mayor velocidad de proceso de datos, y posibilidad de implementar aplicaciones procedentes del entorno Windows NT. Por el momento, la versión en pruebas de Windows 4 necesita 8 MB de RAM para funcionar, pero se está experimentando con el objetivo, mucho más práctico, de que se ejecute a la perfección con 4 MB.

Muerte en el cielo

«Warbirds, es el nombre de un excelente simulador de combate aéreo, que nos traslada a la época de los biplanos, Fokker y Sopwith Camel, en plena primera guerra mundial. Posee un realismo espectacular y su desarrollo se basa en su totalidad en el "dog-fight", o duelo aéreo.


PC

«Warbirds» cuenta con muchos aspectos destacables, pero sobre todo resaltan su sencillez y su gran calidad gráfica.

Blanco sobre blanco

Con ocasión de los juegos olímpicos de invierno en Lilehammer, en el año que empieza, Microids se encuentra desarrollando un proyecto de simulador deportivo al que ha bautizado con el nombre de «SuperSki III». Se están utilizando para su realización novedosas técnicas de programación, entre las que destaca el mapeado en 3D.

Se podría decir que es un auténtico simulador y no un arcade, como han resultado muchos otros programas basados en diversas especialidades deportivas, ya que en él se incluyen distintas disciplinas propias de un evento de esta categoría, recreadas con gran fidelidad. Resultan reseñables también sus excelentes cualidades gráficas, como por ejemplo las diferentes texturas que se aplican sobre los escenarios.

MEGA juego

Cuentan de ellos que llegaron a América antes que el mismísimo Cristóbal Colón, que eran excelentes guerreros y que lo único que les producía temor era que el cielo, en los días de tormenta, se desplomara sobre sus cabezas. Nos referimos a lo vikingos que habitaron tierras nórdicas hace algunos siglos. Pero como estamos a finales del siglo XX, lo más indicado es hablar de los vikingos que nos presenta Interplay/Silicon & Synapse, y que ocupan nuestro Megajuego de este mes.

The Lost Vikings

- **INTERPLAY/SILICON & SYNAPSE**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Habilidad /Inteligencia**

La historia de «The Lost Vikings» comienza en una aldea vikinga, cuando se celebraba la fiesta de otoño. En la misma, los varones de la comunidad realizaban una serie de pruebas para demostrar sus habilidades y bravura, como cazar al animal más grande que habitara los alrededores.

Todos los vikingos participaron con valentía en el reto, salvo Olaf, el fuerte, Erik, el rápido y Baleog, el fiero, que prefirieron darse un paseo por el bosque, llegada la noche. Esta imprudente decisión hizo que un tal Tomator, coleccionista de especímenes nocturnos, ayudado de su nave, "chupara" a los tres inconscientes guerreros y los llevara camino Thor sabe dónde...

CUESTIÓN DE EGO

Cuando estos hombrecillos recuperaron el conocimiento, lo primero que vieron fue la palabra "EXIT" encima de una puerta. Algo les dijo que tras aquel quicio se encontraba el camino de vuelta a la aldea, y la verdad es que no les faltaba razón. Decidieron escapar –por primera vez en esta aventura hacían algo coherente– y empezaron a discutir quién de ellos sería el guía del grupo. Casi llegan a las manos –volvían a hacer el tonto...–, por lo que, en un ejercicio de razonabilidad mental, llegaron a la conclusión de los tres se convertirían en jefes, puesto que cada uno tenía una habilidad especial que ayudaría a los otros en los momentos de dificultad.

Era tanta la tristeza que invadía los corazones de Olaf, Erik y Baleog que, aunque sabían que el camino de regreso iba a ser muy duro y lleno de peligros, no estaban dispuestos a pasar un segundo más fuera de su añorada aldea.

CUESTIÓN DE HISTORIA

Nuestra misión en «The Lost Vikings» consistirá en guiarles a través de cinco épocas de la Historia de la Humanidad, que van desde la Era Jurásica –¡qué raro!– hasta el espacio intergaláctico –tiempo en el que vive el malvado que les secuestró–, pasando por las pirámides egipcias llenas, como cabía suponer, de trampas más que mortales. Estos cincos mundos se divide en fases, que suman un total de 37. Cuando finalizemos cada una de las mismas, se nos dará una clave con cuatro caracteres, imprescindible para comenzar el juego en el punto en el que lo hayamos abandonado.

Antes hemos citado el hecho de que cada uno de los vikingos cuente con una característica determinante que ayude a los otros dos ante las dificultades. Pues bien, Olaf, muy valiente, se encarga de defender al grupo; Erik, el más ágil de los tres, llega a sitios que nadie es capaz de alcanzar; y Baleog, el más fuerte de todos, lucha a muerte hasta contra su propia sombra.

Pero lo que une a los tres vikingos, aparte de sus temerarias decisiones y sus enormes egos..., son las bolsas que tienen y en las que pueden guardar hasta un máximo de cuatro objetos. Entre ellos, se los pueden intercambiar, pero únicamente si se encuentran lo suficientemente cerca como para dedicarse a tales menesteres. Los más corrientes son comida, que restaurará parte de nuestra energía perdida, un escudo, que nos concederá otro punto de vida al personaje que lo utilize, bombas para volar algún objeto, una flecha llameante

PASSWORDS

Para que no digáis que no os ayudamos con vuestros juegos favoritos, a continuación os ofrecemos algunos de los passwords de este magnífico programa, que valen tanto para la versión de Mega Drive como para la de PC. Estos son:

- **NIVEL 01: STRT**
- **NIVEL 02: GR8T**
- **NIVEL 03: TLPT**
- **NIVEL 04: GRND**
- **NIVEL 05: LLMO**



LA UNIÓN HACE LA FUERZA








Cada uno de nuestros amigos vikingos, posee una serie de habilidades diferentes, de las que debemos hacer uso para avanzar en la aventura:

–Olaf, (el más gordito) tiene un escudo que puede utilizarlo para dos cosas: la más natural, defenderse de los disparos de los enemigos y parar sus ataques corporales. La otra, es planear, ya que se coloca su armadura en la cabeza y desciende por grandes precipicios sin hacerse daño.

–Erik es el más rápido, lo que le permite llegar a los sitios antes que los demás. Además, tiene la habilidad de saltar, con lo que accede a ciertas zonas que los otros no pueden. Y debido a su rapidez y su dura mollera, puede golpear en carrera un muro con la testa y derribarlo.

–Baleog, por su parte, es el luchador. Posee dos armas diferentes: una espada y un arco con flechas. La primera es buena en la lucha cuerpo a cuerpo, mientras que el arco nos servirá, además de para acabar con algún enemigo, para activar botones de otra forma inaccesibles o que oculten alguna trampa.

Estas son sus habilidades por separado, pero juntos pueden hacer más cosas. Por ejemplo, si Olaf se coloca el escudo en la cabeza y Erik se sube encima, puede saltar mucho más alto. Y si lo que hace es colocar el escudo delante de él y Baleog se oculta tras el mismo, con el arco se pueden cargar a cualquier enemigo. Y es que el trabajo en equipo siempre funciona.



VERSIÓN EN INGLÉS

El vikingo Erik quiere destacar muchas veces por encima de sus compañeros, pero Baleog y Olaf no le dejan.



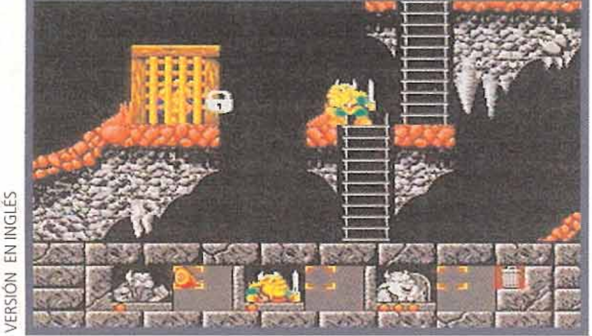
VERSIÓN EN INGLÉS

Los mensajes que se lanzan entre los tres guerreros provocarán las carcajadas de todos vosotros.



VERSIÓN EN INGLÉS

Más de una fase de «The Lost Vikings» nos recordará mucho a los clásicos y famosos lemmings.



VERSIÓN EN INGLÉS

Aquí os presentamos una de las más difíciles situaciones que se les pueden plantear a los tres vikingos.

Uno para todos y todos para uno

que matará de un golpe a cualquier enemigo o botas anti-gravedad que nos permite caminar por un campo de tracción.

CUESTIÓN DE OPINIÓN

Por lo que os acabamos de contar, es difícil saber si un programa merece o no la pena. En el caso de «The Lost Vikings» podemos decir sin duda que se trata de un excelente programa, que mantendrá nuestra atención de una forma constante. Sus gráficos son muy buenos, en especial los que definen a los tres intrépidos protagonistas: tanto Baleog como Olaf y Erik están realizados mediante unas animaciones muy divertidas y efectivas. El mismo Baleog se permite hacernos una exhibición culturista, para enseñarnos todos sus musculitos...

La originalidad de «The Lost Vikings» no es muy alta que digamos, puesto que se inspira en cierto modo en los clásicos lemmings, hecho que nos hace pensar de nuevo la increíble cantidad de "secuelas" que ha tenido el programa de la compañía Psygnosis. En cuanto a la dificultad hay que decir que es elevada, dentro de un marco bastante razonable: sólo tiene 37 fases pero después de superar la número doce, los problemas de los vikingos se multiplican al tiempo que se complican. Como es de suponer, todo esto repercute en el hecho de que la adicción de «The Lost Vikings» sea una de las más altas que hayamos sufrido en los últimos Megajuegos... Engancharse a este programa no os va a resulta muy difícil que digamos. Lo único que tenéis que hacer es cargarlo en vuestros PCs y que Thor os defienda del cielo amenazador.

O.S.G.

94

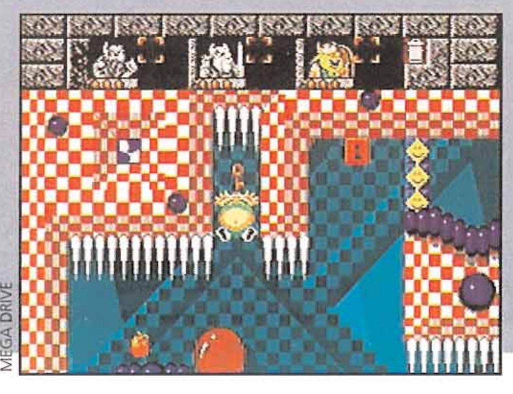
ORIGINALIDAD	74
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	95
SONIDO	91
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	92



La simpatía de los tres personajes, la alta adicción y que tenga passwords en cada fase para continuar cuando nos maten.



En este apartado, lo único que podemos destacar es el hecho de que algunas fases sean demasiado complicadas. Sólo eso.



MEGA DRIVE

TAMBIÉN PARA MEGA DRIVE

Los usuarios de Mega Drive están de enhorabuena ya que Sega distribuye su versión de «The Lost Vikings». Es casi idéntica a la de PC (hasta los passwords son los mismos), aunque el control sobre los personajes y su inventario es algo más complicado que en el de PC. Pero como todo, es cuestión de acostumbrarse. Por lo demás, sigue contando con unos buenos gráficos, buena banda sonora y la misma simpatía en su desarrollo.



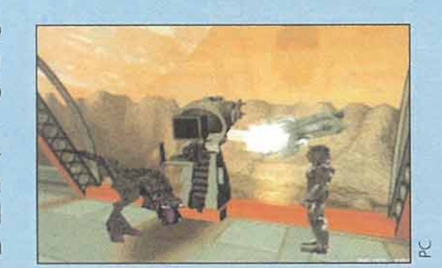
Con pelos y a lo loco

Kalisto ha lanzado en PC «Fury of the Furries», un excitante juego de plataformas protagonizado por unos seres muy parecidos a los de «Tiny Skweeks». Pequeñas bolas peludas que poseen habilidades muy particulares, y que las igualan a las de otros personajillos del software como los chalados Olaf y compañía de «The Lost Vikings».

Origin y el cine interactivo

Origin ha decidido que el año 94 debe ser suyo. Y puede que con programas como «BioForge» lo consigan sin demasiada dificultad.

En «BioForge», el personaje dirigido por el jugador evoluciona en un mundo tridimensional, en el que el ordenador sigue la acción a través de multitud de cámaras. Todo el proyecto está siendo supervisado por el mismísimo Richard Garriott, y está prevista su aparición en PC y PC CD-ROM.

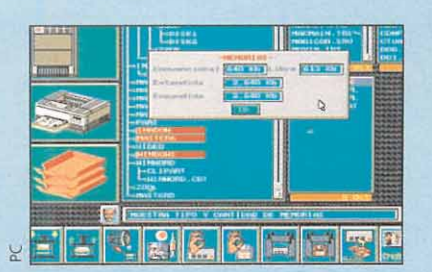


PC

Increíble, increíble

Aunque Sierra on Line nos tiene acostumbrados a su línea de aventuras gráficas, ahora nos prepara un alocado juego cuyo nombre es «Incredible Toons». Este programa tiene a dos héroes nada comunes como protagonistas, un gato y un ratón. Con diversos items, y personajes, tendremos que construir una gran variedad de extrañas máquinas, de utilidad más que discutible, pero tremendamente divertidas.

Más fácil y más completo



PC

Topo ya tiene a punto la nueva versión de su utilísimo «Quickit». Se trata de la versión 1.5, en la que se han mejorado muchas de las opciones de la primera.

«Quickit 1.5» sigue presentándose como el complemento ideal para el uso diario del ordenador en todo lo referente a funciones que, desde el DOS, pueden llegar a resultar tediosas o desconocidas, y que con «Quickit» se realizan de modo casi intuitivo.

Viviendo en el filo

Delphine Software vuelve a la carga con «In Extremis», un juego en 3D al que se le enclava en los géneros de acción, aventura y estrategia. Se ambienta en un complicadísimo mundo subterráneo, plagado de galerías que conforman un laberinto enorme. En él, tendremos que aniquilar enemigos monstruosos, conectar y desconectar ordenadores, recuperar objetos perdidos por allí, etc.

GANADORES DEL CONCURSO «STUNT ISLAND»

Aunque en el número pasado ya publicamos el nombre del Ganador Nacional del Concurso «Stunt Island», olvidamos incluir el ganador correspondiente al mes de octubre, recogemos en este número la relación completa de ganadores:

MAYO	JAVIER GARCÍA MAGNA (MÁLAGA)
JUNIO	VÍCTOR J. MENDIVIL UZABAL (BILBAO)
JULIO	JOSÉ ANTONIO GARCÍA LÓPEZ (SEVILLA)
AGOSTO	ANTONIO VELASCO FERNÁNDEZ (CIUDAD REAL)
SEPTIEMBRE	OLIVER FERNÁNDEZ AVELLANEDA (BARCELONA)
OCTUBRE	JUAN CARLOS CANO RUIZ (MADRID)

Os recordamos que el ganador nacional es: ANTONIO VELASCO FERNÁNDEZ (CIUDAD REAL)

ACTUALIDAD INTERNACIONAL

SE BUSCA REINO
ARMAETH. THE LOST KINGDOM

■ REAL WORLD/GRANDSLAM
■ En preparación: AMIGA, PC

PC

PC

Grandslam y Real World Software están ultimando los detalles previos al lanzamiento de «Armaeth. The Lost Kingdom», primer título de una serie de aventuras en la que asumimos el papel de Killiam, un guerrero que, en una época hostil llena de magia y misterio, se embarca en la peligrosa misión de encontrar el reino perdido de Armaeth, mítica tierra famosa en todo el orbe por sus fabulosos tesoros.

Numerosas misiones en las que pondremos a prueba todo nuestro ingenio, se encuentran en el camino que nos conduce hasta Armaeth, además de, por supuesto, terribles peligros y monstruos de todo tipo. El interface de usuario que presenta el programa, se ha desarrollado de tal modo que, no sólo es posible escoger, en la interacción con los personajes, frases hechas para descubrir pistas, sino que podemos construir todas las que queramos. Además, hay que añadir un complejo sistema de iconos, que nos facilita el llevar a cabo gran variedad de acciones, como escalar, nadar, etc.

EL DIABLO CON PIEL DE NIÑO
DENNIS

■ OCEAN
■ En preparación: AMIGA, AMIGA 1200, PC

Daniel el travieso nació como personaje de cómic. Pero no ha sido hasta fechas muy recientes, en que la meca del cine, Hollywood, decidió convertirle en un personaje de carne y hueso en la pantalla. A partir de entonces su popularidad ha ido en aumento. Y casi no nos ha dado tiempo a imaginar que pasaría al mundo del software, cuando Ocean ya se ha encargado del proceso. Tras su aparición en Super Nintendo, «Dennis», que es como le han bautizado en las lejanas tierras de los USA, hará una espectacular entrada, en formatos Amiga, Amiga 1200 y PC, en el mercado.



PC

Estructurado como un clásico arcade de plataformas, «Dennis» se compone de un elevado número de niveles en los que controlaremos al "angelical" chaval, disfrutando de pequeñas maravillas como un scroll parallax en ocho direcciones, y unas animaciones muy logradas.

Dispondremos de armas, propias de un niño, como pistolas de agua, tirachinas, etc. para eliminar a los numerosos enemigos que no dejarán de acosarnos ni un sólo instante, en el que puede ser uno de los arcades más trepidantes que podamos ver en los meses venideros. Dicen que es tan espectacular que hasta los discípulos de Herodes acabarán amando al pequeño Dennis. ¿Será verdad?

EN UNA ISLA LEJANA
JAGGED ALLIANCE

■ SIR TECH
■ En preparación: PC



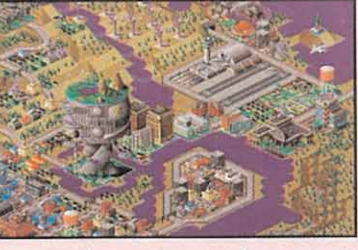
PC

Brenda Richards y Jack, su padre, han contactado contigo, sabedores de tu conexión con la AIM (Asociación Internacional de Mercenarios). Necesitan tu ayuda para volver a controlar la isla de Metavira, en el Atlántico Sur. Tras ser un campo de pruebas de explosiones nucleares, Metavira se convirtió en un importante centro de investigación científica, y el único lugar del mundo que producía una sustancia única para el tratamiento de enfermedades infantiles degenerativas. Pero, de repente, los árboles productores de la milagrosa droga dejaron de ser fértiles. Lucas Santino se ofreció a ayudarles en la repoblación de Metavira, pero ocultaba el secreto deseo de controlar la isla y lo que allí se producía, para ser el amo y señor de la medicina y especular con ella...

Impresionante, ¿verdad? Es ni más ni menos que el argumento de «Jagged Alliance», un juego que combina el rol y la estrategia, obra de Sir Tech.

LA CIUDAD DEL FUTURO
SIMCITY 2000

■ MAXIS
■ En preparación: PC, MAC



PC

Maxis vuelve a la carga con la entrega más conseguida de toda la serie de productos "Sim". Se trata de «SimCity 2000», un programa en el que se unen el intuitivo interface de que hacia gala «SimCity» con las sugerencias de los usuarios recogidas a lo largo de cuatro años.

Sólo con conocer someramente «SimCity» es posible empezar a jugar con «SimCity 2000» de un modo inmediato. Además, las nuevas posibilidades que ofrece el juego de Maxis permiten modificar todo tipo de terrenos, realizar zooms hasta de tres aumentos, rotar los modelos tridimensionales de ciudades, construir túneles de metro y autopistas subterráneas...

La idea original de Maxis era diseñar el simulador más real de cuantos han realizado hasta la fecha. Y todo parece indicar que lo están consiguiendo. Por otro lado, su sencillo manejo, mucho más si ya se ha tenido contacto con cualquier otro programa de esta compañía, favorece en gran medida el que el usuario no sufra la más mínima decepción con «SimCity 2000. Todo un juegazo que habrá que seguir muy de cerca.

MÁS CONTROL PARA TU CONSOLA

No pasa un mes sin que aparezcan nuevos pads para mejorar las posibilidades de las consolas. Uniéndose a la familia de Mega Drive, nos llegan un par de mandos. El Competition Pro, un pad clásico, de seis botones, posee opciones de auto fire, turbo, slow motion, etc., además de un botón especial que sirve para cambiar el modo de control. Por otro lado, Quickshot presenta el Conqueror 3. Posee un diseño tipo recreativa y está provisto de un mando con un arco de giro que cubre 270 grados, cámara lenta (slow motion), ajuste de disparo turbo y auto, posibilidad





de grabar animaciones en un sólo botón, leds indicadores de movimiento y funcionamiento y unas potentes ventosas con las que fijarlo sólidamente a una mesa.

Para Super Nintendo encontramos el Conqueror 2, también de Quickshot, que posee casi idénticas funciones que el 3, pero adaptadas a la consola de Nintendo. Los joysticks de Quickshot son distribuidos en nuestro país por Proein, S.A., y el Competition Pro por Erbe Software.

¿VÍDEO, MÚSICA, JUEGO...? ¡CD-I!



El CD-I de Philips, o Compact Disc Interactivo, aumenta día a día sus posibilidades y potencia. La mejor prueba la podemos encontrar en la presentación que el pasado día 14 de diciembre tuvo lugar en la delegación madrileña de la multinacional holandesa, en la que se ofrecieron a la prensa las primeras pruebas de vídeo digital en CD-I. Dicho de otro modo, la máquina de Philips une a sus capacidades de CD Audio, Photo CD, juegos, etc., la posibilidad de convertirse en un Laser Disc para visionado de películas en formato compacto. Gracias al recién desarrollado estándar Motion Picture Experts Group, ya es posible comprimir en los 12 cm. de diámetro de un CD todo el metraje de un film.

NUEVOS GÉNEROS

Hace unos días vino a España y nos visitó Dave Glober, Export Manager o encargado de las ventas en el extranjero de la compañía Microprose. La mítica firma, especialista en simuladores aéreos, ha decidido superarse más aún y, aparte de mejorar hasta casi el infinito sus programas de vuelo, ha realizado excelentes incursiones en otros terrenos del software de entretenimiento como el mundo de los juegos de rol.

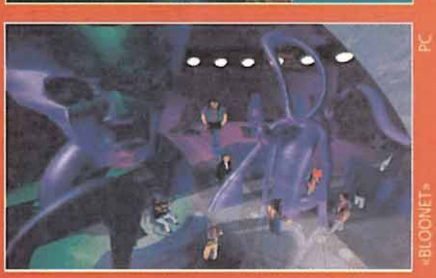
Mr. Dave Glober nos presentó programas como «Master of Orion» –que por primera vez contará con textos traducidos en pantalla–, «Iron Helix», «Pirates Gold», «Star Lord», «Fleet Defender», «Hornet», «UFO», «Bloodnet», «Dragonsphere» y «SubWar 2050». Títulos, en definitiva, que dentro de muy pocos meses os sonarán tanto como los que ahora son portada de nuestra revista, y que demostrarán una vez más que Microprose "vuela" acorde con los tiempos, intentando que no solamente se le identifique con los simuladores de vuelo. Estamos seguros que con juegos como «Dragonsphere» lo van a conseguir.



PC «DRAGONSPHERE»



PC «MASTER OF ORION»



PC «BLOODNET»

ACUERDO ARCADIA-INTERPLAY

Arcadia Software e Interplay han llegado a un acuerdo para la distribución exclusiva de los productos de esta última en nuestro país por la joven compañía española, para formatos PC y CD-ROM.

Los primeros títulos que afectarán a la firma del contrato son «The Lost Vikings», que ya podéis encontrar en estas páginas, y «The Lord of the Rings» en CD-ROM, una adaptación del fantástico universo de J.R.R. Tolkien al ordenador. Para el año que empieza, se preven otros nombres como (atención todos los "trekkies") «Star Trek. Judgement Rites», secuela de la excelente aventura que ya sorprendiera por su gran calidad.

ROGER WILCO Y SU ÚLTIMA MUTACIÓN



PC

PC

La, hasta el momento salvo orden contraria, última aventura del inefable antihéroe de Sierra, Roger Wilco, ya circula por nuestro país con el protagonista de la saga más loca de toda la galaxia hablando en castellano. «Space Quest V. The Next Mutation», o si lo preferís «Space Quest V. La Próxima Mutación», nos presenta una nueva parodia de uno de los géneros más jugosos de todos los tiempos, es decir, la ciencia-ficción, y más concretamente «Star Trek».

En ella, el bueno de Roger se las verá con los más delirantes enemigos de toda la serie, en un programa en el que el humor desternillante vuelve a ser la principal baza de Sierra para enganchar al usuario.



Este mes puedes disfrutar el doble:

3x3 OJOS,
Existe una raza antigua y poderosa que conoce el secreto de la inmortalidad..

DOOMED MEGALOPOLIS,
Nadie debe provocar la ira de Masakado, espíritu protegedor de Tokyo..

Disponibles en los mejores videoclubs, grandes superficies, tiendas de cómics y de videojuegos.





Aterriza ahora en el siglo 21

Continúa tu colección de videos MANGA:



El Puño de la Estrella del Norte

DominionTank Police Actos I y II

Venus Wars

Urotsukidoji



MANGA FILMS S. L. Amigó, 17, bajos - 08021 Barcelona - Tel. (93) 200 49 11 - Fax (93) 200 43 21

Innocent until caught

La legendaria imagen de un buho desplegando sus alas da paso a la penúltima producción de Psygnosis para el usuario hambriento de nuevas sensaciones en juegos de ordenador. Los primeros tímidos pasos en el PC de esta compañía británica, están dejando lugar a una verdadera avalancha de excelentes títulos, entre los que destacará, sin ningún género de dudas, esta aventura gráfica llamada «Innocent Until Caught».



VERSIÓN EN INGLES



Hacienda somos todos

■ PSYGNOSIS
■ EN PREPARACIÓN: PC
■ AVENTURA GRÁFICA

Dicen que la verdadera felicidad no se encuentra en el dinero. Puede que sea cierto, pero entonces, ¿por qué ese afán, por parte del estado, en machacarnos la vida a impuestos? ¿Estaremos siendo testigos de excepción de una nueva acepción de la palabra "pagano"? Sea como sea, la verdad es que mucha, lo que se dice mucha gracia no le hace a nadie eso de tener que rascarse el bolsillo todos los años. Pero todo sea por el bien del país, ya que nos aseguran que así es.

Pese a todo, siempre existen personajes, a los que ahora no vamos a entrar a enjuiciar, que hacen de la "objeción fiscal" su máxima, y creyendo que poseen bula papal, o algo por el estilo, se dedican como unos salvajes a defraudar al fisco, asumiendo que el dinero sólo se encuentra bien en sus bolsillos. Como Jack T. Ladd, el sufrido héroe de «Innocent Until Caught». Y es que, para variar, lo de estar al otro lado de la ley también tiene su atractivo y puede resultar gratificante..., aunque sólo sea por curiosidad, no penséis mal.

PERSECUCIÓN EN EL FUTURO

Jack T. Ladd es lo que podríamos llamar un tipo duro. Contrabandista espacial habitual, mercenario cuando la ocasión así lo requiere, especialista en todo tipo de trapicheos y negocios sucios... Pero lo que Jack no sabe, o no quiere saber, es que en el futuro, no sólo la tecnología ha avanzado hasta extremos inimaginables, sino también la burocracia y el control estatal a todos los niveles. Y los chicos de la IRDS, algo parecido a la actual hacienda pública, pero aún más monstruoso (¿más?), andan tras la pista de Jack. En el futuro da lo mismo la profesión que tengas, lo único que interesa es que nadie se escape de pagar.



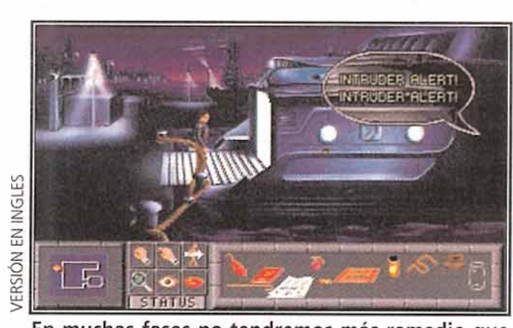
VERSIÓN EN INGLES

Los bajos fondos, al igual que las altas esferas, son guarida de los que quieren hacerse ricos a toda costa.



VERSIÓN EN INGLES

En un bar podemos conseguir mucha información para hacer dinero fácil, de una forma rápida.



VERSIÓN EN INGLES

En muchas fases no tendremos más remedio que arriesgarnos para conseguir nuestro propósito.

Jack no ha cumplido con sus deberes fiscales, y no sólo en su última declaración. Digamos, simplemente, que desde que tiene uso de razón, ha creído que los impuestos era el nombre de un grupo de rock de Ganímedes. Imaginad lo que ocurrió cuando le pillaron. O pagaba en un plazo de veintiocho días, o sus pertenencias (objetos, ropas y..., órganos internos –¡glups!–) serían vendidas antes de mandarle a hacer una visita a San Pedro. Esto demuestra varias cosas: primero, que los señores de hacienda no se andan con chiquitas y, segundo, que está visto que las multas por fraude no sirven para nada.

BÚSCATE LA VIDA

Ya sabemos algo del guión del que partirá «Innocent Until Caught». Nuestro objetivo, por tanto, será ayudar a Jack a pagar su deuda en el plazo establecido. Y para ello, ¿qué tendremos que hacer? Pensad tan sólo que la ambientación del juego se basará en escenarios sombríos, y que recrean a la perfección los bajos fondos de cualquier ciudad, pero con la vista puesta en el futuro. Por consiguiente, las visitas a tabernas, antros de mala muerte, los contactos con personajes siniestros, etc., marcarán el desarrollo de la acción.

Estructurado como una aventura "típica", pero desarrollado con varias innovaciones –en cuanto a programación y argumento– con respecto a lo que estamos acostumbrados a ver en un programa del género, «Innocent Until Caught» se puede calificar, sin temor a exagerar demasiado, como un juego dirigido a un público relativamente adulto.

Las distintas situaciones a las que habrá que hacer frente en el juego, no sólo atenderán al común desarrollo de "encontrar un objeto-usar un objeto en tal sitio", sino que se basan en gran medida en los caminos que nos abrirán las conversaciones con el resto de los personajes que aparecen en el juego y, en cierto modo, en nuestra habilidad y sutileza para sacar información que nos pueda favorecer.

AMBIENTACIÓN DE PELÍCULA

Los tonos que adquiere «Innocent Until Caught», a nivel gráfico, sin duda dejarán boquiabierto a más de uno, ya que la perfecta asimilación de los ambientes barriobajeros desemboca en una excelente representación en pantalla del espíritu de las películas de cine negro y similares. Y el resto, y no hay razón para pensar lo contrario, también se mantendrá a un buen nivel: música, sencillo interface de usuario, adicción...

Psygnosis piensa invitarnos a descubrir el aspecto menos agradable de la vida en las grandes ciudades del futuro, de un modo divertido y ameno. No tardaremos en comprobar que ser un "delincuente" puede resultar tremendamente divertido.

F.D.L.

LA "FUERZA" DEL CD-ROM

STAR WARS REBEL ASSAULT

"... ES UN PERIODO DE GUERRA CIVIL. LAS NAVES REBELDES, ATACANDO DESDE UNA BASE SECRETA, HAN LOGRADO SU PRIMERA VICTORIA CONTRA EL MALVADO IMPERIO, QUE ESTÁ BAJO EL MANDO DE DARTH VADER...". MÁS O MENOS CON ESTAS PALABRAS DA COMIENZO UNA DE LAS PELÍCULAS MÁS FAMOSAS DE TODOS LOS TIEMPOS. NOS REFERIMOS, CLARO ESTÁ, A «LA GUERRA DE LAS GALAXIAS». E IGUALMENTE CON ESAS MISMAS PALABRAS EMPIEZA EL QUE PUEDE LLEGAR A CONVERTIRSE EN EL MEJOR SIMULADOR DE COMBATE ESPACIAL DE LA HISTORIA DEL SOFTWARE: «REBEL ASSAULT».

- LUCASARTS
- EN PREPARACIÓN: PC CD-ROM
- SIMULADOR DE COMBATE

A estas alturas, no creemos que haga falta explicaros el argumento de una de las sagas más conocidas del cine. Pero por si todavía queda algún despistadillo entre vosotros, os lo vamos a contar de forma resumida. La acción se sitúa en una galaxia bastante alejada de la nuestra, en la que el control está dividido entre el Imperio y las fuerzas Rebeldes. Los primeros están bajo el mando del misterioso Lord Darth Vader, mientras que la Princesa Leia se encuentra a la cabeza del segundo grupo. El Imperio ha desarrollado tras muchos años de trabajo e investigación la estación de combate más perfecta y poderosa jamás construída. Su potencia de fuego es tal, que de un solo disparo es capaz de destruir por completo un planeta entero. La Alianza Rebelde tiene ante sí una gran misión: destruir la susodicha estación, cueste lo que cueste.

La capacidad y la calidad del CD-ROM han conseguido que veamos en «Rebel Assault» un fiel reflejo de «La guerra de las galaxias», obra maestra que realizara George Lucas.

EMULAR A LUKE SKYWALKER

Nosotros vamos a tomar el papel de un joven granjero, que desea con todas sus fuerzas convertirse en un piloto de caza estelar y luchar contra el Imperio. Sin embargo, antes de llegar a ello, tendrá que superar una serie de pruebas de pilotaje, realizadas diariamente por miles de aspirantes de los que tan sólo unos pocos logran acabar con vida.

Una vez conocidos tanto el argumento como el objetivo del juego, pasaremos a comentaros el desarrollo del mismo. Lo primero es obligado. El hecho de que se nos presente el programa en formato CD en principio significa dos cosas: la primera, su gran capacidad de almacenamiento, que permite incluir multitud de escenarios realizados con gran calidad. Y por otra parte, las ventajas de este soporte también ofrecen la posibilidad de incorporar una banda sonora de película. Pues bien, ambos aspectos se encontrarán perfectamente reflejados en «Rebel Assault».

Respecto a las fases, deciros que serán un total de nada más y nada menos que 15, algunas de ellas subdivididas en varias escenas. En cada nivel, la acción girará en torno a una serie de objetivos que cumplir. Así, por ejemplo, en el periodo de entrenamiento tendremos que demostrar nuestro dominio de la nave a través de estrechos y sinuosos desfiladeros, o nuestra puntería sobre blancos móviles que aparecen al mismo tiempo que innumerables obstáculos en la fase de los asteroides.

MÚLTIPLES PERSPECTIVAS

A lo largo de la aventura visitaremos muchos de los paisajes característicos de la trilogía de «La guerra de las galaxias». De este modo, nos enfrentaremos a los poderosos AT-AT en un mundo helado del sistema Hoth, a los cruceros espaciales, a los temibles TIE Fighters e incluso a la mismísima Estrella de la Muerte. Además, podremos disfrutar de diferentes perspectivas de juego, según el desarrollo de la acción, tanto subjetivas como en primera persona. Pilotaremos las distintas naves, observándolas desde atrás, en el interior, e incluso contemplándolas desde un plano cenital (aéreo). Por poneros un ejemplo, en la primera fase estaremos a los mandos de una nave desde una perspectiva trasera, con la que nos moveremos por unos desfiladeros tratando de evitar el golpearnos con los laterales.

Cada golpe que recibamos, incrementará una barra de daños situada en la parte inferior izquierda de la pantalla. Esta tendrá tres colores, verde, amarillo y rojo. Cuando dicha barra esté llena, perderemos una de los tres pilotos o oportunidades con los que



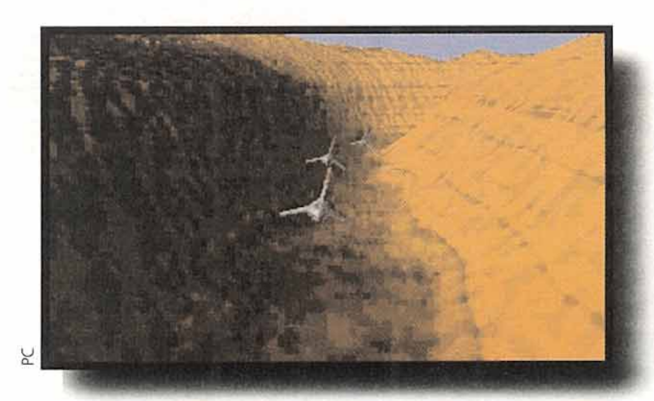
PC

Como podéis comprobar en esta imagen, la sensación de realismo es algo patente en «Rebel Assault».



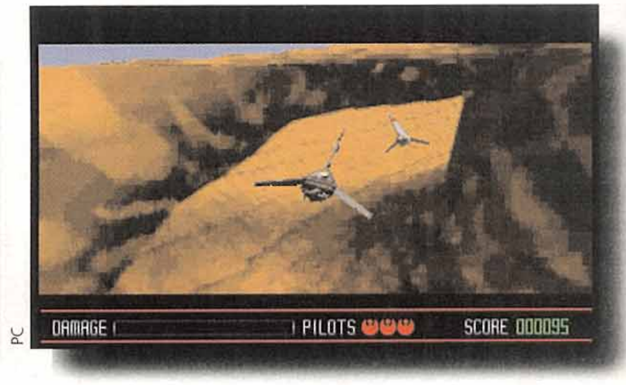
PC

Las estrechas trincheras de la "Estrella de la Muerte" requerirán de toda nuestra pericia para no estrellarnos.



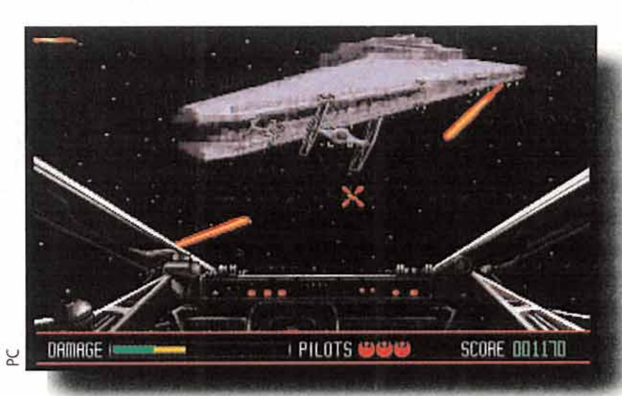
PC

En la primera fase, deberemos guiar nuestra nave a través de un cañón, siguiendo al jefe de grupo.



PC

En «Rebel Assault» vamos a tomar un papel principal, controlando en todo momento nuestro destino.



PC

¡Un caza imperial se nos acerca a gran velocidad! Tranquilos, que con el poder de nuestros láser lo destruimos rápido.



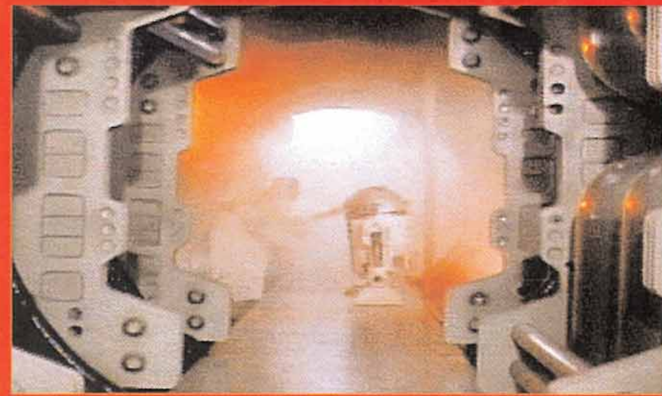
PC

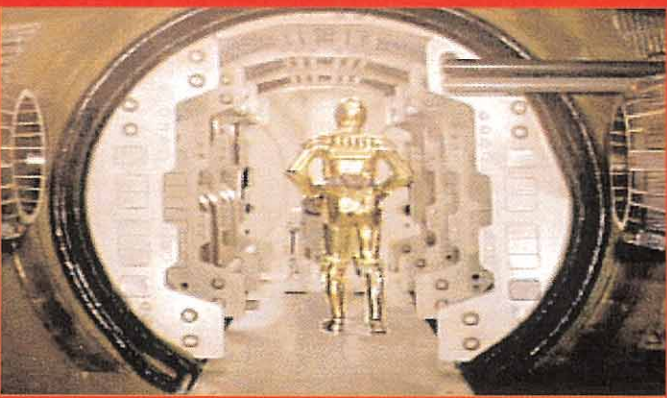
En la Nave Comandante tendremos que hacer estallar las torres de control que gobiernan dicho aparato.



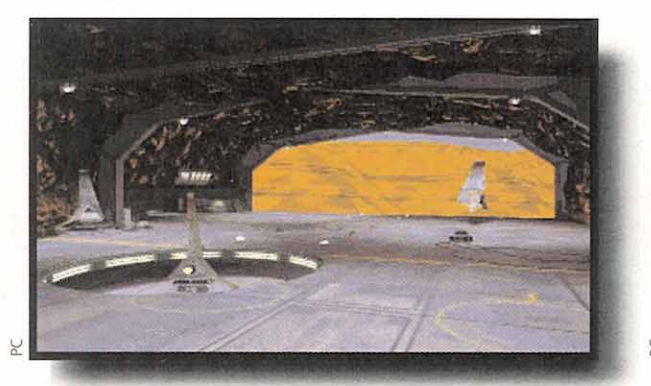




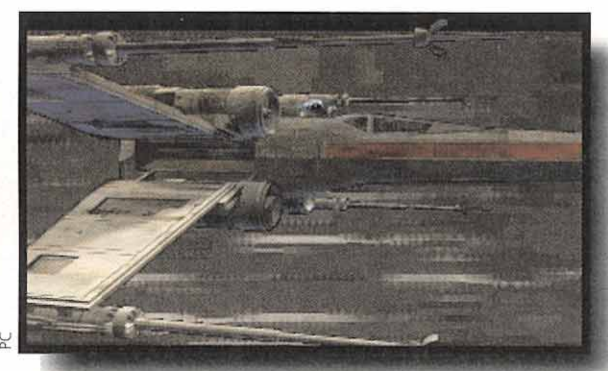








Nos preparamos para salir a entrenar. Lo más importante será relajarnos y dejar que la fuerza nos acompañe.



Pilotar un X-Wing parecía un sueño imposible. Con «Rebel Assault» dejará de serlo para muchos en breve.



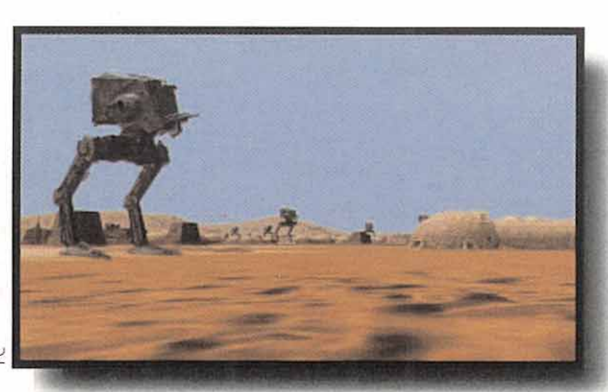
Acertar en el objetivo no es tarea sencilla. Se necesita de un gran dominio del joystick y un poquito de suerte.



La zona de los asteroides os sorprenderá mucho, tanto por su dificultad como por su impecable realización.



Nuestros daños son considerables. Pero por fortuna sólo nos queda un golpe para acabar con esta nave.



Encontrarse tan cerca con un AT-ST Walker resulta impresionante. Lástima que tengamos que destruirlo...

contamos para acabar con el Imperio. Puede parecer un poco difícil terminarse «Rebel Assault» con tan pocas vidas. Por ello, se han introducido una serie de passwords que se nos darán al finalizar un determinado nivel, y que nos permitirán reanudar nuestra aventura en el punto en el que se nos entregaron. Al existir tres niveles de dificultad diferentes, en cada uno de ellos se nos otorgará una clave diferente.

TRAS UN BUEN PROYECTO...

Hace cosa de un año, en Londres tuvimos la oportunidad de ver las primeras imágenes de «Rebel Assault» y todos nos asombramos, entre otras cosas, ante sus impresionantes gráficos. Los más escépticos decían que era imposible mover tantas imágenes con fluidez, y más si se tenía en cuenta que iban a ir en un soporte que no suele brillar precisamente por la velocidad de transferencia de datos. Sin embargo, el tiempo ha pasado y lo que fue una simple demo, prácticamente se ha convertido en un simulador sorprendente. Todo lo que hemos podido observar en él es perfecto y la jugabilidad parece que será muy alta. Desconocemos cómo habrán conseguido en LucasArts que los escenarios resultan tan buenos y la sensación de velocidad tan acertada.

Como ya hemos mencionado, la coincidencia de lugares en el programa y en los films de la serie se debe a la digitalización de estos últimos, con un nivel de detalle tan alto que hay instantes en los que pensamos que lo que está pasando por nuestro monitor no es un simple videojuego, sino que debe de tratarse de una cinta de vídeo o algo similar. La presentación, por poner un ejemplo, resulta asombrosa. Es espectacular contemplar cómo un montón de naves luchan entre ellas en el espacio, realizando unos movimientos, unos giros y unos zooms fuera de lo común, o ver al mismísimo Darth Vader completamente digitalizado. Y, tendremos la oportunidad de elegir el sistema de control entre ratón o joystick , coincidiendo ambas formas en el grado de realismo que posee el modo de manejar la nave.

Como podéis ver, nuestra primera toma de contacto con «Rebel Assault» nos ha dejado un buen sabor de boca. Para terminar tenemos que decir que incluso las diferencias que existen entre un potente 486 y un 386 lento no se aprecian en ningún momento, o al menos nosotros no las hemos encontrado, ya que según hemos podido comprobar, la acción se desarrolla igual de rápido en una máquina como en otra. Y es que en LucasArts, lo que hacen, lo hacen bien.

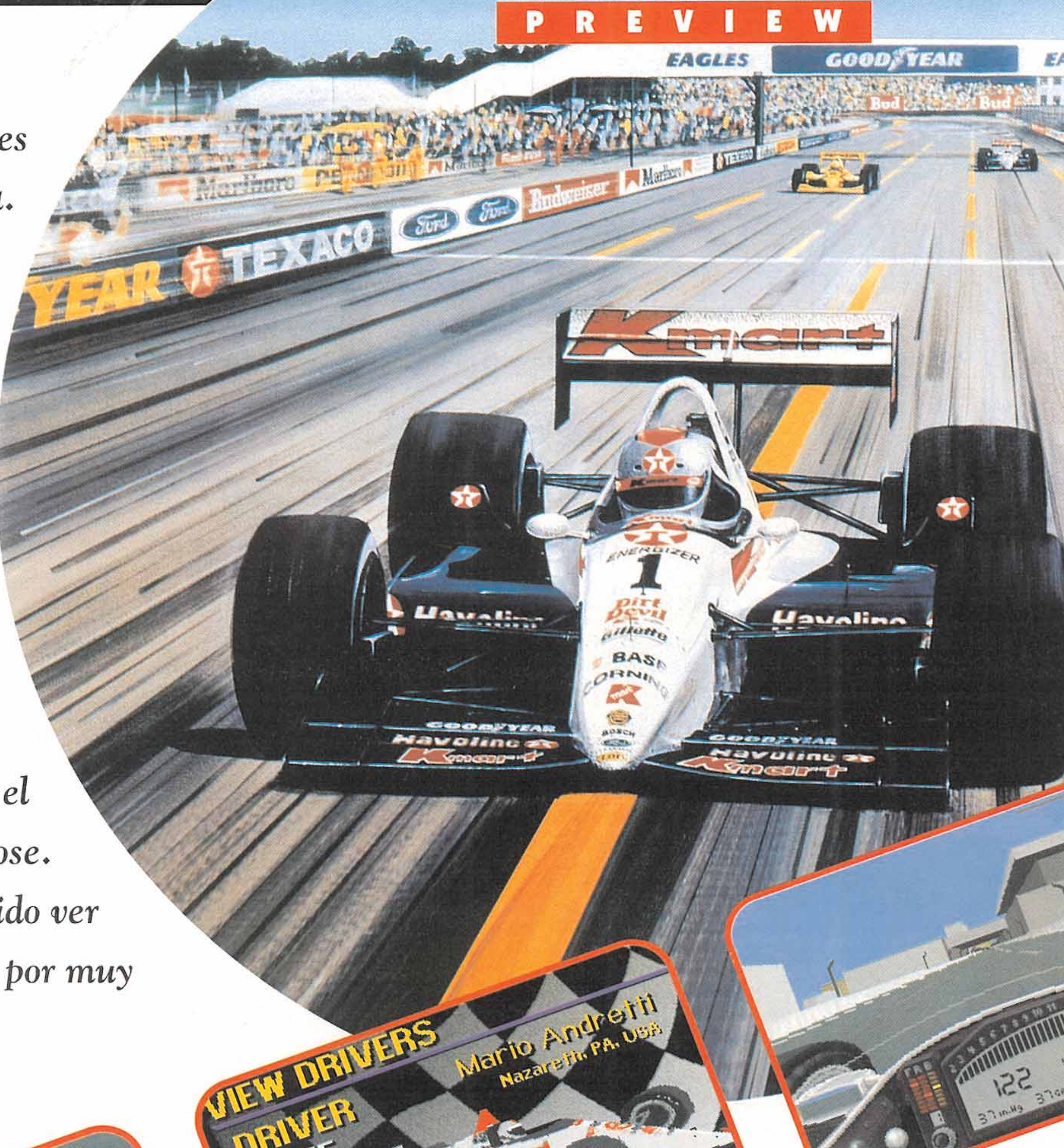
O.S.G.

DIRECTO DESDE EL FILME

Una de las secuencias animadas que aparecen de vez en cuando en el transcurso del juego es la que reproducimos encima de estas líneas. Está realizada a pantalla completa y resulta muy impactante verla moverse a una velocidad bastante alta y con una suavidad pocas veces observada. Los que hayáis visto la película «La Guerra de las Galaxias», la recordaréis, porque con esta secuencia se inicia el filme. Pues, prácticamente igual es la que tendremos oportunidad de contemplar en nuestros ordenadores, en la que aparecen todos los personajes: el malvado Darth Vader, la bella Princesa Leia, los robots C3-PO y R2-D2 y hasta el mismísimo Luke Skywalker, saliendo de su hogar para contemplar la "aparente" paz existente en la galaxia. Sin embargo, momentos después nos encontraremos (tanto en la película como en el juego) que esto no es así. En ese momento comienza la aventura...

VELOCIDAD

PREVIEW



Los aficionados a las carreras de automóviles están de enhorabuena. Tras la aparición de «Microprose F-1 GP», nos llega de la mano de la hasta ahora desconocida compañía Papyrus Publishing, «IndyCar Racing», con ganas de superar el alto listón que dejó el programa de Microprose. Por lo que hemos podido ver hasta el momento, va por muy buen camino.

■ **PAPYRUS PUBLISHING**
■ En preparación: **PC**
■ **SIMULADOR**

Muchos de vosotros os preguntaréis las diferencias existentes entre la Fórmula Indy y la tradicional Fórmula Uno. Lo cierto es que son bastante parecidas, ya que la primera es una división de la segunda, surgida en los años cincuenta. Lo más diferente es el circuito en el que se corre. En la Indy, por lo general, la pista tiene una forma ovalada y los coches se mueven en un solo sentido. Sin embargo, últimamente se está corriendo en circuitos urbanos, mucho más parecidos a los que conocemos por la F-1.

Esto en cuanto a la pista. En cuanto al vehículo, las diferencias se centran principalmente en el motor y en la carrocería. El primero es un motor turbo alimentado, gracias al cual se obtiene mucha más potencia y, consecuentemente, mayor velocidad. Además, sólo utiliza un tipo de combustible, el metanol, mientras que en la F-1 se consumen una amplia variedad de sustancias de lo más exóticas.

En cuanto a la carrocería, en la Indy es mucho más pesada debido a que los monoplazas están más expuestos a los golpes.

Otra diferencia estriba en el sistema de puntuación. Los doce primeros reciben puntos de la siguiente manera: el primero 20, el segundo 16, el tercero 14, y el resto 12, 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2 y 1. Además, el piloto que haya obtenido el mejor tiempo en las vueltas de clasificación, recibe un punto extra y el que en carrera haya estado más vueltas de líder, otro punto.

UN GRAN NÚMERO DE OPCIONES

En «IndyCar Racing» tendremos varias posibilidades de juego, entre las que destaca, de una forma especial, la de disputar una temporada completa, a elegir entre la de 1992, 1993 y la del próximo año, 1994. En cada una de las mismas, tendremos que correr una serie de grandes premios, cada vez en un orden distinto. A nuestro lado encontraremos a los pilotos que se encuentran en activo, como por ejemplo Mario Andretti.

En cada competición podremos tomar parte en unas vueltas de práctica, en las sesiones de entrenamiento (es decir, las series de calificación) y en la carrera final. Durante cualquiera de las pruebas, podremos tener acceso al garaje, lugar desde el que podremos repostarnos carburante, cambiar la resistencia al aire de los alerones tanto delanteros como traseros, modificar el sistema de la suspensión de las cuatro ruedas y cambiar de neumáticos. En fin, diseñar un monoplaza a nuestro gusto y en función, claro está, de las características del circuito.

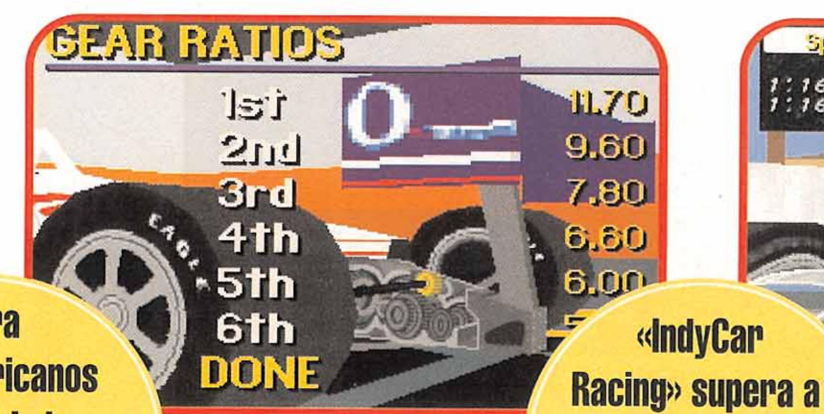
REPETIMOS

Otra de las opciones que más os sorprenderán es la de la repetición. El programa contará con varias cámaras, a través de las cuales podremos observar los cuatro últimos minutos de competición, desde distintos ángulos. Entre las cámaras destaca la que va situada debajo del alerón trasero, y que nos ofrecerá la visión de la zona inmediatamente posterior a nuestro vehículo. También colocada en los muros de protección, a ras de suelo, que cuando pasa por allí un coche, ofrece una imagen sencillamente increíble.

En lo que respecta a los circuitos, «IndyCar Racing» incluye los ocho más famosos de los EE.UU.: Long Beach, Michigan, Milwaukee, Monterey, Nazareth, New England, Portland y Toronto. Muchos echarán en falta el más importante, el de Indianapolis, pero en éste se corre una prueba que no tiene que ver con el campeonato de fórmula Indy que se disputa en este programa. Sin embargo, a ninguno nos hubiera importado tener la posibilidad de

Y REALISMO



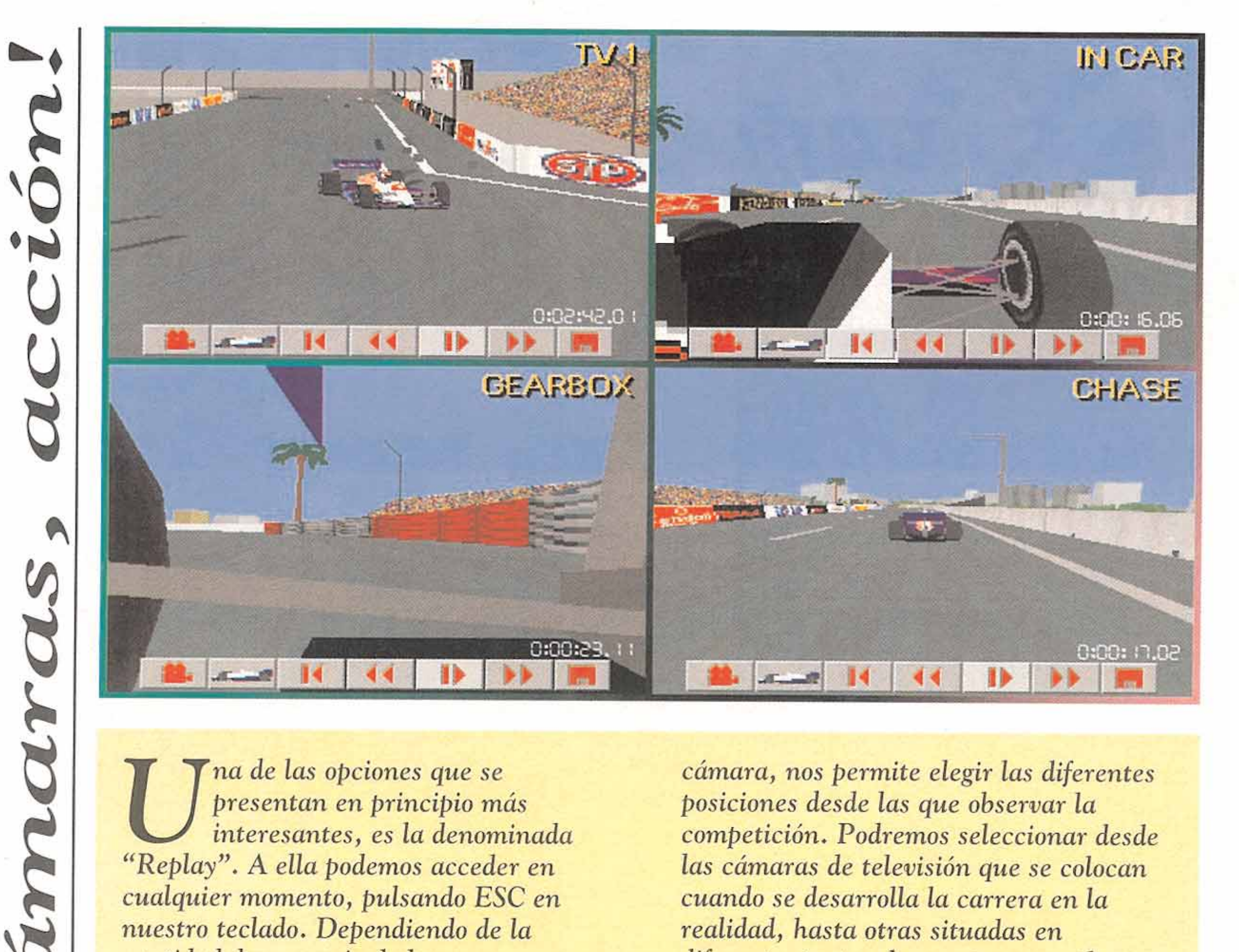


Para los americanos la Fórmula Indy es tan popular como la Fórmula 1.

«IndyCar Racing» supera a muchos simuladores en número de opciones.

INDYCAR racing

¡Cámaras, acción!



Una de las opciones que se presentan en principio más interesantes, es la denominada "Replay". A ella podemos acceder en cualquier momento, pulsando ESC en nuestro teclado. Dependiendo de la cantidad de memoria de la que dispongamos, tendremos la oportunidad de ver un metraje de carrera grabada hasta un máximo de unos cuatro minutos. Una vez dentro de la repetición, en la parte inferior de la pantalla aparecerán una serie de iconos. El dibujo que aparece a la izquierda en forma de cámara, nos permite elegir las diferentes posiciones desde las que observar la competición. Podremos seleccionar desde las cámaras de televisión que se colocan cuando se desarrolla la carrera en la realidad, hasta otras situadas en diferentes partes de nuestro monoplaza. El del coche sirve para seleccionar las vistas desde los otros vehículos. Las distintas flechas las utilizaremos para avanzar o retroceder en la grabación. Por último, el disco nos lleva a un menú en el que podemos grabar o cargar secuencias.

participar en las "500 millas", ¿verdad?

¿EL SIMULADOR DE CARRERAS DEFINITIVO?

Debido al gran número de opciones que el programa nos presenta, estamos en condiciones de poder afirmar que en este apartado «IndyCar Racing» va a ser algo superior a «F1 GP». Además, cuenta con una serie de detalles (como la tablilla de información al pasar por meta, en la que se nos informa de nuestra posición, el número de vueltas que restan, el tiempo de la última vuelta y la posición del coche que nos precede) que hacen de este programa uno de los más completos que hayamos visto en los últimos tiempos.

Los gráficos de los escenarios serán los mismos que se pueden observar en los circuitos reales, vallas de publicidad incluidas, así como el detalle de los espectadores, que se difuminan cuando pasamos por una recta a gran velocidad. Y la sensación de velocidad, dependerá del nivel de especificación que asignemos al programa, que deberá estar en función de la máquina que poseamos. En un 386, la calidad de la pantalla deberá ser menor para que el movimiento sea más fluido, mientras que en un 486 DX, aún con todos los detalles (marcas en la pista, fondos y anuncios...) todo irá muy muy suave, y consecuentemente, con un alto grado de realismo.

Sin embargo, todos estos detalles no servirían de nada si no se los acompañara de un sistema de control sencillo. Pues bien, tras correr en un circuito, os podemos asegurar que manejar este tipo de bólidos no nos ha presentado ningún problema. Además, al poder seleccionar entre cambio de marchas automático o manual, la conducción se hace mucho más sencilla.

A esto se le une un completo manual traducido por entero al castellano, en el que se nos explican desde los orígenes de la competición y una completa historia de lo acontecido hasta nuestros días. También se incluirán una serie de explicaciones acerca de para qué sirven cada una de las opciones que nos permiten variar la configuración de nuestro bólido y un listado de los circuitos que podremos encontrar, así como la manera de correrlos: "en la curva X, reduce a tercera y acelera a la salida hasta alcanzar tal velocidad". Algo muy útil, en especial para aquel que se inicie en este tipo de programas, con lo que puede practicar hasta convertirse en lo que es probable se transforme «IndyCar Racing»: en el rey de este deporte.

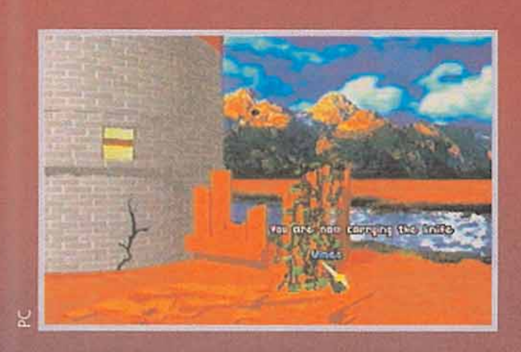
O.S.G.

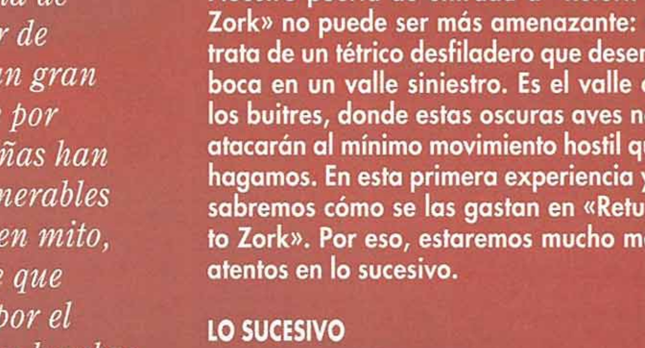
Return to Zork

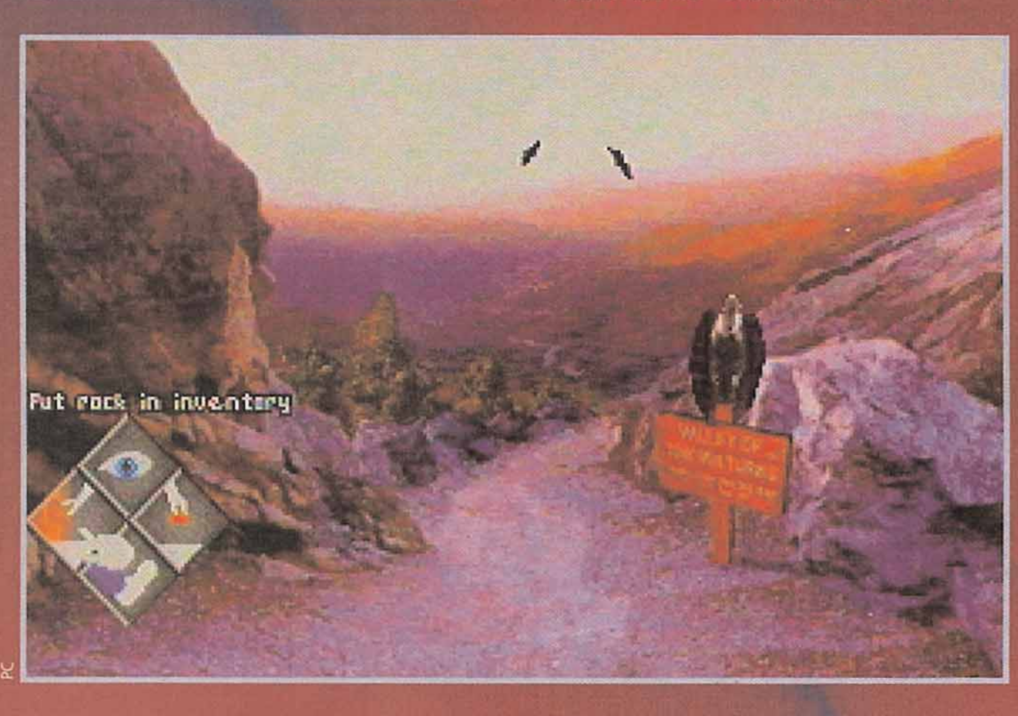
El mito clásico que habla de un aventurero buscador de tesoros que llegó a ser un gran maestro de magia tiene por nombre Zork. Sus hazañas han sido narradas en innumerables leyendas, pero como buen mito, se basa en un personaje que existió realmente, allá por el 948. Es la historia de un hombre que descubrió los Veinte Tesoros de Zork, que venció al mago de Frodozz y que se convirtió en el segundo Gran Maestro del Calabozo. En definitiva, la historia de «Return to Zork».


PC


PC


PC


PC



PC


PC


- INFOCOM/ACTIVISION
- EN PREPARACIÓN: PC
- AVENTURA GRÁFICA

Es una región muy grande, demasiado grande como para detenerse en tonterías. Todo aquello que podamos observar, coger y utilizar nos será de gran ayuda en nuestro cometido.

Viaje sin retorno

Nuestro puerta de entrada a «Return to Zork» no puede ser más amenazante: se trata de un tétrico desfiladero que desemboca en un valle siniestro. Es el valle de los buitres, donde estas oscuras aves nos atacarán al mínimo movimiento hostil que hagamos. En esta primera experiencia ya sabremos cómo se las gastan en «Return to Zork». Por eso, estaremos mucho más atentos en lo sucesivo.

LO SUCESIVO

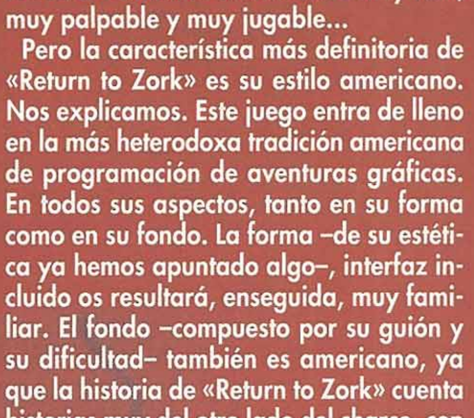
Y lo siguiente que nos aguarda en esta aventura es un extenso mapeado en el que se alternan distintos paisajes abierto: como la orilla que sustenta los pilares del faro gobernado por un loco cascarrabias; la carretera del sur –señalado en el mapa de «Return to Zork» con una calavera de animal–, un paraje inhóspito en el que antes de adentrarnos en sus lares tendremos que pensárnoslo mucho si queremos conservar nuestra vida; West Shanbar, nombre del pueblo más "populoso" de «Return to Zork»; o los rápidos que provoca el río a su paso por las localizaciones habitadas de todo el programa.

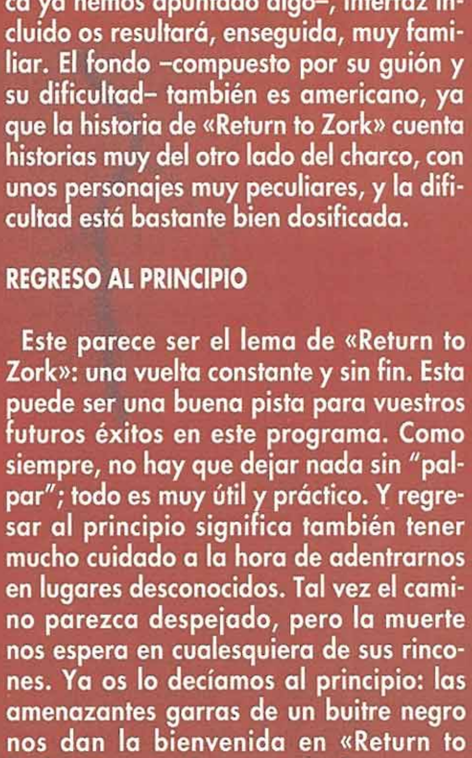
Los espacios cerrados son las casas de los personajes de «Return to Zork». Aquí encontraremos también una amplia variedad de "especímenes" que nos ayudarán o perjudicarán según les convenga. De este modo, para poder "sacar" algo de interés a un viejo borrachín no tendremos más remedio que entrar casi en coma etílico, después de sus numerosas invitaciones para que le acompañemos bebiendo. Del mismo modo seremos examinados por la estirada maestra de una escuela de pueblo, que nos obligará a echar mano de la "Enciclopedia Frobozzica", manual sagrado de todo jugador de «Return to Zork», escrito por uno de los innumerables protagonistas de esta aventura gráfica.

LO QUE NOS OCUPA

Lo que más nos ocupa en esta preview es la calidad general del último juego de Infocom/Activision. Una calidad que queda reflejada en los veintidós megas que ocupa en nuestro disco duro. Pero más concretamente en las imágenes que llenan las pantallas de nuestros PCs. Se trata de una gran cantidad de individuos digitalizados, con extensos diálogos y multitud de acción, que nos hablan como si de personajes de carne y hueso se tratara –al fin y al cabo sus originales lo son...–. Y la calidad de «Return to Zork» no se detiene en los habitantes de sus distintas zonas. Ésta se traslada de una forma total, hasta el punto que se integra perfectamente, en los decorados sobre los que interactúan. Son escenarios renderizados, que reflejan en ambiente de cada paisajes tan bien como permite esta técnica informática. Así, navegamos en auténticos ríos de plata, caminamos sobre las rocas de oscuros valles, resistimos el calor de las arenas de un desierto mortal, o sentimos el frescor de la hierba que rodea a un molino de río. Todo muy real, muy palpable y muy jugable...


PC


PC


PC

Pero la característica más definitoria de «Return to Zork» es su estilo americano. Nos explicamos. Este juego entra de lleno en la más heterodoxa tradición americana de programación de aventuras gráficas. En todos sus aspectos, tanto en su forma como en su fondo. La forma –de su estética ya hemos apuntado algo–, interfaz incluido os resultará, enseguida, muy familiar. El fondo –compuesto por su guión y su dificultad– también es americano, ya que la historia de «Return to Zork» cuenta historias muy del otro lado del charco, con unos personajes muy peculiares, y la dificultad está bastante bien dosificada.

REGRESO AL PRINCIPIO

Este parece ser el lema de «Return to Zork»: una vuelta constante y sin fin. Esta puede ser una buena pista para vuestros futuros éxitos en este programa. Como siempre, no hay que dejar nada sin "palpar"; todo es muy útil y práctico. Y regresar al principio significa también tener mucho cuidado a la hora de adentrarnos en lugares desconocidos. Tal vez el camino parezca despejado, pero la muerte nos espera en cualesquiera de sus rincones. Ya os lo decíamos al principio: las amenazantes garras de un buitre negro nos dan la bienvenida en «Return to Zork». Después de esto, todas las amenazas son posibles.

F.G.M.

Empieza tu colección de los largometrajes

DRAGON BALL Z

LAS PELÍCULAS



Descubre ahora el poder de los Super-guerreros!!



Por fin en video!!

ANIME VIDEO PRESENTA

DRAGON BALL Z

LAS PELÍCULAS

UN FILM DE AKIRA TORIYAMA

EL MAS FUERTE DEL MUNDO

LARGOMETRAJE

© BIRD STUDIO / SHUEISHA / TOEI ANIMATION

Este mes de enero, dos nuevas entregas de tus películas favoritas.

P.V.P. 1.995 .-pts. Cada una

Edición limitada



Otros títulos editados de la colección:

1. LA LEYENDA DEL DRAGON XERON
2. LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL
3. AVENTURA MISTICA

Hasta hoy sólo conocías la serie de TV. Descubre ahora y alucina con la verdadera historia:

3 Largometrajes "DRAGON BALL"
6 Largometrajes "DRAGON BALL Z"

Un total de 9 películas que constituyen la filmografía completa "DRAGON BALL" de AKIRA TORIYAMA.

NO LAS DEJES ESCAPAR!

Lanzamiento de enero:

- GARLICK JUNIOR INMORTAL
  Disponible a partir del 12 de enero
- EL MAS FUERTE DEL MUNDO
  Disponible a partir del 26 de enero

© BIRD STUDIO / SHUEISHA / TOEI ANIMATION

Los encontrarás en los mejores videoclubs, grandes superficies, tiendas de cómics y de videojuegos.

Cómic editado por PLANETA de AGOSTINI

ANIME

El futuro ya está aquí!!

ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS, S.L., Amigó, 17, bajos - 08021 Barcelona - Tel. (93) 200 49 11 - Fax (93) 200 43 21

O&C/Valdeman

12 MESES sin PIEDAD

PARECE MENTIRA LO RÁPIDO QUE PASA UN AÑO. AÚN NO NOS HEMOS REPUESTO DE LA INDIGESTIÓN DE UVAS PARA CELEBRAR EL 93, CUANDO YA NOS TOCA COMERLAS OTRA VEZ. Y ES QUE, CUANDO SE TIENE UN BUEN PUÑADO DE JUEGOS QUE LLEVARSE AL ORDENADOR, EL TIEMPO VUELA. SENTADOS DELANTE DE NUESTROS MONITORES, NOS HEMOS DEJADO LLEVAR POR LA RIADA DE PROGRAMAS QUE DURANTE TODO EL AÑO HAN PASADO POR NUESTRAS MANOS, Y NO NOS HEMOS RESISTIDO A LA TENTACIÓN DE OFRECEROS, A MODO DE PEQUEÑO RESUMEN, UNA SELECCIÓN DE JUEGOS A LOS QUE, POR UNA U OTRA RAZÓN, HEMOS CONSIDERADO DE LOS MEJORES. NO ESTÁN TODOS LOS QUE SON, PERO SÍ SON TODOS LOS QUE ESTÁN. ASÍ QUE, SIN MÁS DILACIÓN, OS INVITAMOS A QUE PASÉIS UN RATO EN ESTA GALERÍA, EN LA QUE PODRÉIS ELEGIR A VUESTRO ANTOJO LOS JUEGOS QUE OS GUSTARÍA QUE OS ECHASEN LOS REYES MAGOS. PORQUE SUPONEMOS QUE HABRÉIS SIDO BUENOS TODO EL AÑO, ¿VERDAD?

PIMBALL DREAMS



PC

Los programadores de los primeros tiempos invirtieron muchas horas intentando lograr que fuera posible jugar al pinball en nuestros ordenadores. En algunos casos se acercaron bastante pero hasta ahora nadie había sido capaz de realizar una proeza como la de este juego. «Pinball Dreams» contiene cuatro tableros a cual más divertido. Un scroll, casi lo más importante del programa, especialmente suave, la dificultad perfectamente medida y su elevada adicción hacen de «Pinball Dreams» el juego perfecto para poder pasar horas frente al monitor sin aburrirnos lo más mínimo.



ALIEN BREED



PC

Imagínate que estás en una nave espacial hibernado. De repente te despierta el ordenador y te comunica la existencia de una terrible plaga. Piensas en cucarachas pero te encuentras con que los pasillos de la nave están poblados por criaturas de más de dos metros de alto dispuestas a comerse tus intestinos como desayuno. ¿Te parece poco sugestivo el argumento?

Team 17 es una compañía que lleva poco en el mundo PC –se dedicaban básicamente a Amiga–, pero sus juegos se han caracterizado siempre por ser realmente espectaculares. «Alien Breed» cumple la norma y os tendrá delante de la pantalla, en tensión, durante horas y horas. ¿Os atrae la idea? Un arcade sencillamente genial.



STREET FIGHTER II



PC

Tardó lo suyo, pero por fin «Street Fighter II» dio el gran salto del formato consola al de ordenador. Primero en Amiga, y algo más tarde en Pc, la adaptación del juego más famoso de todos los tiempos, se merece por sí sola, independientemente de su calidad, un puesto en esta lista. Gigantescos gráficos dotados de un gran colorido, el número original de golpes y magias mantenido íntegro y con bastante fidelidad a la recreativa original, hacen de este juego un importante componente de cualquier colección.

Como anécdota, se puede citar que, precisamente por ser el juego que es, ha sufrido plagios en todo el mundo, llegando incluso a circular por oriente una versión para Pc, idéntica a la oficial en muchos aspectos, pero que resultaba ser obra de cierta extraña compañía afincada en... Bueno, se dice el pecado, pero no el pecador.



CHUCK ROCK 2



PC

Core Design es una compañía que tiene muy claro lo que quiere hacer: buenos arcades. Y continuando con el éxito que cosechó con «Chuck Rock», nos llegó su segunda parte. Dinosaurios y trogloditas ya pululaban por el Amiga mucho antes de que Spielberg destapase el tarro de la prehistoria con «Jurassic Park». Pero este programa no es sólo bueno por su originalidad, sino por sus magníficos (y gigantescos) gráficos, su adicción y, por supuesto, su simpaticón y cabezón protagonista. Ni más ni menos que un bebé de las cavernas.

Quienes se consideren expertos en el tema de las plataformas, tienen ante sí todo un reto al que enfrentarse.



SHADOW OF THE COMET



PC

Infogrames se basó en el mundo de terror creado por el escritor de novelas de horror Lovecraft para traernos una aventura gráfica inquietante y llena de misterio. El protagonista: un periodista. El problema: un pueblo invadido por extrañas criaturas y rodeado de hechizos perpetrados por innombrables arcanos. Así de sonoro es el argumento de este «Shadow of the Comet». Un programa que recomendamos para todos aquellos que quieran pasar la noche en vela y temblando. Estupendos gráficos, mejor banda sonora y un sinfín de problemas que resolver. Un guiño a la más apasionante literatura fantástica con la calidad típica de una gran compañía.

92

INNOCENT UNTIL CAUGHT



PC

Psygnosis no es muy aficionada a las aventuras. Si la memoria no nos falla está es su primera incursión en este campo. Un buen programa basado en las aventuras de un futurista defraudador del fisco al que se le ha dado un breve plazo para cancelar sus deudas. Un interfaz muy cuidado mejora la interacción con un juego que os tendrá muchas horas en acción. En cuanto a gráficos, excepcionales, sonido, sobresaliente. Vamos que Psygnosis demuestra que no hay más que ponerse a trabajar duro para conseguir un gran juego de cualquier tipo. Por cierto, aprovechamos para hacer una pregunta. ¿Cuando tendremos un «Shadow of the Beast» en Pc.



Arcade · A. Gráfica · Videoaventura · Deportivos · Estrategia · Habilidad · Rol · Simulación

... Y SE HIZO LA LUZ

POR FIN, EL CD-ROM ROMPIÓ LAS BARRERAS E IRRUMPIÓ CON FUERZA EN EL MERCADO. PESE A TODO, TODAVÍA NO SE PUEDE DECIR QUE UNO DE LOS FORMATOS CON MAYOR FUTURO DE LA INFORMÁTICA SE ENCUENTRE AL NIVEL QUE POR TODOS SERÍA DESEABLE PERO, AÚN ASÍ, ES INNEGABLE QUE, POCO A POCO, VA ADQUIRIENDO GRAN EMPUJE. LOS 600 MEGAS DE CAPACIDAD QUE POSEE UN DISCO COMPACTO, BASTARÍAN POR SI SOLOS PARA JUSTIFICAR LA CREACIÓN DE PEQUEÑAS OBRAS DE ARTE, COMO ALGUNAS DE LAS QUE AQUÍ VAMOS A INTENTAR PRESENTAROS. HOY, SÓLO PODEMOS HACER REFERENCIA A UN PUÑADO, MÁS O MENOS SELECTO, DE TÍTULOS, PERO ESTAMOS SEGUROS DE QUE EN LA PRÓXIMA CITA, EL PANORAMA HABRÁ MEJORADO SENSIBLEMENTE.

KING QUEST VI



PC

Una princesa reclama la ayuda de su enamorado. Y Alexander, el hijo del Rey Graham, no puede dejar de acudir en ayuda de su amada. Una preciosa historia de amor y magia, ambientada por Roberta Williams, que demuestra que no hay serie larga. La sexta parte de "King Quest" cambia de protagonista pero no de estilo. Puzzles difíciles de resolver, fantásticos gráficos y una introducción impresionante fueron los ingredientes que juntó Sierra para lograr una historia cuyo final feliz va a depender directamente del jugador. «King Quest VI» tiene varias soluciones que hacen que cada nueva partida pueda ser diferente.

90



MANIAC MANSION 2



PC

La contaminación le ha jugado una mala pasada al Dr. Fred. Uno de sus tentáculos domésticos –¿recordáis «Maniac Mansion»?– se ha vuelto loco y ha decidido conquistar el mundo. Sólo Hoagie, Laverne y Bernard pueden detener la hecatombe. Con tu inestimable ayuda, por supuesto.

«Day of the Tentacle» es un auténtico dibujo animado interactivo. Tiene unos gráficos dignos del mejor "cartoon" y permite jugar con tres personajes diferentes. Por otra parte es una de las aventuras más difíciles de LucasArts lo que la convierte en imprescindible para los incondicionales del género.



BRAM STOKER'S DRACULA



PC

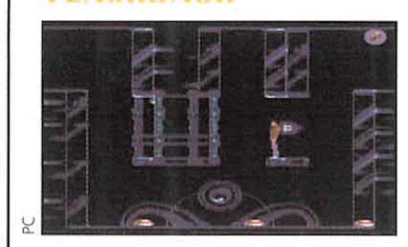
Una leyenda se hizo realidad. El no muerto despertó de su sueño ante la llamada del amor, para desgracia del género humano. Su estela de sangre y destrucción alcanzó el corazón de un joven londinense, que se ha jurado a sí mismo destruir al vampiro.

La fiebre desatada por la película de Coppola alcanza límites de tensión altísimos en este adictivo programa de Psygnosis. Su perspectiva frontal y la cuidada realización a nivel gráfico, revierten en una atmósfera opresiva que envuelve al jugador. La acción está garantizada..., y más de un susto también. Rápidos movimientos, enemigos por doquier, una banda sonora espeluznante...

«Bram Stoker's Dracula» es un programa digno de cualquier buena colección. Y por si acaso, cuando juguéis con él, procurad no hacerlo de noche y tener a mano la estaca y los ajos. Sólo por si acaso...



FLASHBACK



PC

Un joven científico despierta en mitad de la nada con la mente en blanco. Pero su instinto le indica que se encuentra en grave peligro. Lo único que sabe es que debe escapar pero..., ¿de dónde? Una persecución frenética que nos llevará desde la Tierra hasta un hostil planeta para acabar con la amenaza alienígena.

Nuevas técnicas de programación para conseguir las animaciones más fluidas y realistas que se hayan visto en un juego de ordenador. Cantidad de niveles que nos llevarán a descubrir el espíritu puro de la acción.

Delphine ha dado lo mejor de sí misma en esta fascinante aventura. Alta calidad en todos los sentidos. Si os quedáis sin averiguar el secreto de los extraterrestres, sin duda lo lamentaréis eternamente.



JURASSIC PARK



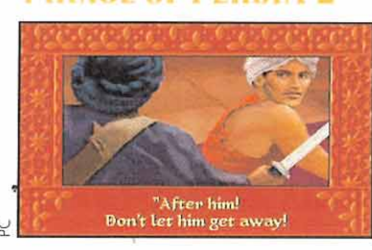
PC

Probablemente será conocido como uno de los juegos más versionados de la historia. Spielberg desató la dinomanía, y Ocean la dio vida en el ordenador y las consolas. Nos adentraremos en la historia para vivir en directo uno de los períodos más apasionantes de la Tierra. Pero, ¡cuidado! No siempre salen las cosas como están previstas, y los saurios andan haciendo de las suyas por toda Isla Nublar.

En el papel de un paleontólogo, metido a héroe a la fuerza, tendremos que dar buena cuenta de velocirraptores, Triceratops, Tyranosaurios, etc., a través de fases de gran belleza gráfica. Niveles en 3D y perspectiva aérea, conforman el entramado de uno de los más jugosos arcades del momento. ¡Bienvenidos a la Prehistoria!



PRINCE OF PERSIA 2



PC

La princesa está triste. ¿Qué tendrá la princesa? Sólo su amado podrá devolver la sonrisa a su rostro. Pero el malvado Jaffar se interpone en el camino. Su ansia de venganza no conoce límites, y está dispuesto a acabar con el fantástico héroe que al que la prodigiosa imaginación de Jordan Mechner dio vida.

«Prince of Persia 2. The Shadow and The Flame» es algo más que una simple secuela. Es toda una lección de programación que ha dado como resultado un juego impactante. Una auténtica joya de coleccionista que cuenta con una banda sonora tremendamente sugerente, y unas animaciones y movimientos magníficos. Los gráficos han sido cuidados con gran mimo, dando a la acción un aspecto casi cinematográfico. Oriente viene a nuestro encuentro en un programa atractivo y adictivo como pocos.



SENSIBLE SOCCER



PC

No podemos remediarlo. Somos incapaces de mantenernos en una perspectiva objetiva a la hora de valorar este juego. Y es que de antemano tenemos que reconocer que nos encanta. Por todo. Por sus graciosos y simpaticos gráficos, por su original banda sonora, por sus animaciones, por su adicción y, sobre todo, por su jugabilidad, →

LO QUE HAY...

DUNE



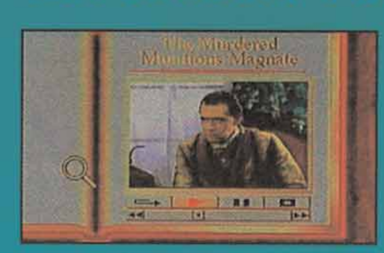
Excelente adaptación al CD de uno de los programas de más éxito en el género de la estrategia. Un enfrentamiento a vida o muerte con los Harkonnen por el control de la especia. Emoción y diversión aseguradas.

LO QUE OFRECE: Digitalizaciones de la película de David Lynch, diálogos hablados y escritos, fantásticas animaciones de los vuelos en ornitóptero, gran sencillez de manejo, una cuidada presentación.

LO QUE LE FALTA: ¿Por qué los textos aparecen en castellano pero las voces no? Un pequeño fallo que, al final, tampoco afecta demasiado al normal desarrollo del juego



SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE. VOLUME II



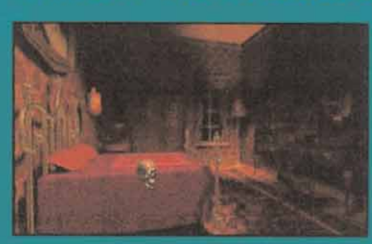
Segunda entrega de las andanzas interactivas del personaje más famoso de Conan Doyle y uno de los primeros que pasó por el CD. Tres nuevos misterios que resolver, que pondrán a prueba nuestra perspicacia, intuición y dotes detectivescas. El revolucionario método de iconos creado por Icom vuelve a la carga en este CD.

LO QUE OFRECE: Escenas digitalizadas de gran calidad, un gran sonido aprovechando el formato compacto, enigmas de bastante dificultad y muchas horas ante el ordenador.

LO QUE LE FALTA: Más que una falta, es una reiteración, ya que se vuelve casi idéntico a su predecesor menos, obviamente, en los casos a investigar. Lo del idioma ya lo dejamos por imposible.



THE 7TH GUEST

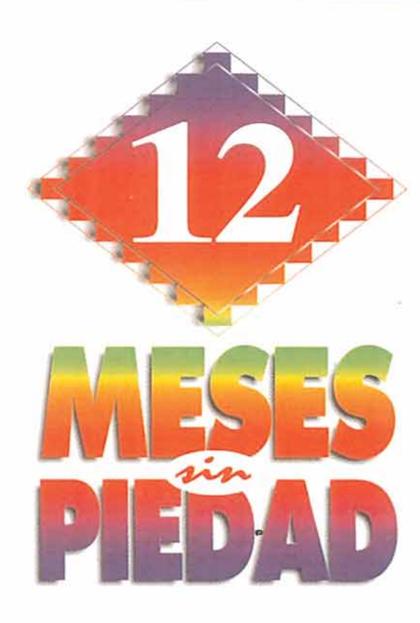


La maravilla de la imagen sintética, la realidad virtual en el ordenador, el CD más esperado de toda la historia. Una fantasía terrorífica magistralmente realizada, en la que todo ha sido cuidado con un especial mimo: gráficos, música, animaciones... Indispensable. Y dicen que Trilobyte ya está embarcada en otro proyecto del mismo corte.

LO QUE OFRECE: Contemplar lo que hasta hoy no se había visto en un ordenador en tema de gráficos, una banda sonora magnífica a cargo de «The Fatman», actores digitalizados, adicción sin límites..., en una palabra, belleza informática.

LO QUE LE FALTA: Algo menos de dificultad en ciertos enigmas, para los que habría sido aconsejable una traducción de, al menos, los textos.

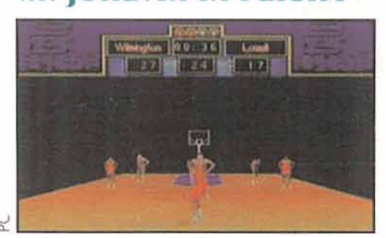




que es exagerada. Algo peor la versión PC que la publicada algún tiempo antes para Amiga, posee, sin embargo, un indudable encanto en ambas. Y es el hecho de poder jugar en cualquier momento con los mejores equipos de todo el continente europeo, con sus alineaciones reales y sus tácticas favoritas. No se le puede achacar casi ningún fallo. Quizá no se le pueda considerar, en todo caso, como un auténtico simulador en el sentido estricto del término, pero es algo que no nos preocupa demasiado, y que tampoco debería preocuparos a vosotros. Si queréis conocer toda la emoción del fútbol, «Sensible Soccer» es vuestro juego.

92

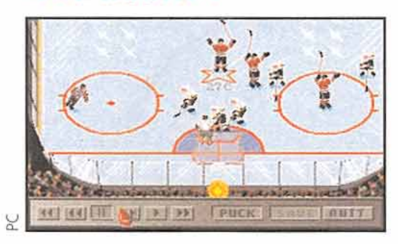
M. JORDAN IN FLIGHT


PC

El rey se ha ido. ¡Viva el rey! Seguro que más de una vez habéis pensado lo maravilloso que sería jugar al baloncesto como el mismísimo Michael Jordan. Ahora su puesto en la NBA está vacante y ya no volveremos a verle sobre una cancha. Pero si os conformáis con jugar a su lado, en vez de como él, quizá «Michael Jordan in Flight» os pueda servir de ayuda. Un programa deportivo que gracias a Electronic Arts tira por tierra la concepción que se tenía del baloncesto hasta la fecha. Gráficos digitalizados de vídeo en SVGA, efectos de sonido impresionantes y una sencillez pasmosa, son sus mejores armas para vencer y convencer en la difícil cancha del mercado. La NBA ha perdido a uno de sus mejores jugadores, pero el ordenador lo ha ganado para siempre. Ahora, aprovecharte de tal situación es cosa tuya. La pelota está en tu campo.

92

NHL HOCKEY


PC

Es de ley reconocer que el Hockey nunca ha sido nuestro fuerte..., hasta que conocimos «NHL Hockey». Y es que los chicos de E.A. se lo montaron de fábula a la hora de realizar uno de los mejores simuladores deportivos de los últimos meses. Poco podíamos imaginar que un deporte, en apariencia tan violento, podía enganchar de tal modo. Los golpes con el stick son tan reales que hasta "duelen" cuando recibimos alguno. La posibilidad de grabar diversas secuencias con una simulación de vídeo es otro punto fuerte del juego. Repetir hasta la saciedad un gol, o comprobar el momento exacto en el que fallamos un lanzamiento, es algo digno de verse.



INDY CAR RACING


PC

Nunca se puede afirmar que se ha dicho la última palabra en el software. «Indy Car Racing» es la mejor muestra. Un simulador de Fórmula 1 al que sólo sería capaz de hacer sombra el «F1 Grand Prix» de Microprose. Papyrus Software asumió el reto de realizar algo nunca visto, y lo ha conseguido. Perfección casi total en el aspecto gráfico y sonoro, más una sensación de velocidad i-n-c-r-e-í-b-l-e, bastan para considerarlo como uno de los mejores.

Ahora sólo nos queda la duda de cuál de los dos es el número uno. ¿El último en aparecer, o el primero? Bien, quizá no sea necesario dramatizar tanto y dejar el asunto en una simple cuestión de gustos.



BUZZ ALDRIN'S

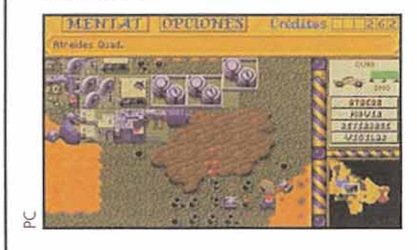

PC

Kennedy se las prometía muy felices: "Antes de que termine la década de los sesenta, llegaremos a la luna". Sí, pero los rusos no se querían quedar atrás.

¿Seremos capaces de repetir la hazaña de Aldrin, Armstrong y Collins? La respuesta está en tus manos con uno de los programas de estrategia más originales y mejor diseñados de los últimos meses. El espacio puede dejar de ser la última frontera compitiendo en una carrera que nos llevará a la gloria..., o al más estrepitoso de los fracasos. Las escenas digitalizadas consiguen dotar de un enorme grado de veracidad a «Buzz Aldrin's...».

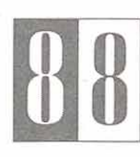


DUNE II

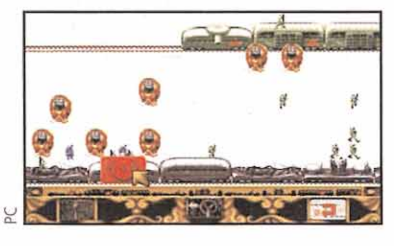

PC

Imaginad un planeta en el que jamás ha caído una gota de agua. Un mundo cubierto de vastas planicies desérticas en las que se esconde la más preciada sustancia del universo. Una tierra en la que el mal se disfraza bajo la forma de súbditos del Padisha Emperador Shadam IV, los Harkonnen... Imaginad Arrakis, también conocido como Dune.

Una obra maestra de la estrategia, en la que nuestro principal, y casi único objetivo, es el control total de la especia Melange. Construcción de bases militares, cosechadoras de especia, refinerías, dotar del armamento necesario a nuestras huestes, etc., son sólo algunas de las muchas acciones que debemos realizar en «Dune II».



TRANSARTICA

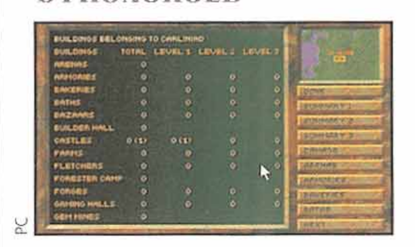

PC

El futuro se torna oscuro en esta fantasía apocalíptica de Silmarils. El comercio en las más adversas condiciones jamás imaginadas tiene nombre de tren: «Transartica». Cruzar toda Europa luchando contra tormentas, bandidos, ejércitos, ataques de fieras salvajes..., con el objetivo de conseguir dinero y poder. ¿Aguantarían nuestros trenes de cercanías tanta "marcha"?

Nunca es tarde para descubrir nuestras habilidades de mercaderes y excepcionales maquinistas a bordo de un juego que encierra horas y horas de diversión. Unos cuidados gráficos y un argumento de lo más original son sus principales bazas. Ya lo sabéis, el futuro es frío, pero nos dejará helados si somos lo bastante astutos.



STRONGHOLD


PC

A todos nos gustaría construir una sociedad a nuestro gusto. Y quien dice una sociedad, dice un imperio. Y quien dice un imperio, dice un reino. Y quien dice... Bueno, que nos vamos por las ramas. Y lo que importa, en esta caso, es lo que dice SSI. Ni más ni menos que podemos hacer realidad nuestro sueño con «Stronghold», un programa que mezcla la estrategia con una alta dosis de rol, y que nos invita a crear un mundo medieval a medida. Con nobles, guerreros, magos, enemigos tremebundos, tierras por conquistar, tesoros que descubrir, etc. Todo un alarde de imaginación y fantasía, con unos logrados gráficos y banda sonora. Y todo depende exclusivamente de nosotros. Por fin sabremos si eso de tener el poder es tan buento como dicen algunos.



HUMAN'S RACE


PC

Hace sesenta y cinco millones de años no había más que dinosaurios y unos pocos "humans" en una pequeña cueva. Estos escasos trogloditas tuvieron que inventar y descubrir todo lo que nos ha llevado a la civilización actual. En «Human's Race» la evolución estará en tus manos. Manejando a unos pocos hombres prehistóricos nuestra misión es la de llegar a inventar la rueda o descubrir el fuego entre otras cosas. Este programa de Gametek está realizado con un envidiable sentido del humor y resulta tremendamente adictivo. Carcajadas garantizadas y horas de diversión con sólo una cachiporra y una piel de bisonte por encima.

89

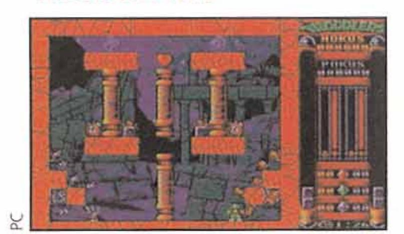
LEMMINGS 2


PC

Era inevitable que Lemmings tuviera continuación. Si el original se os ha quedado corto, «Lemmings 2» promete toneladas de diversión con nuevas habilidades para tus pequeños amigos, muchos más niveles con un grado de dificultad casi insalvable y... cientos de locos de pelo verde por salvar.

92

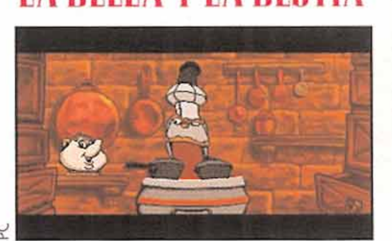
TRODDLERS


PC

Hay quien dice que «Troddlers» es una copia de «Lemmings». Están equivocados. Los troddlers tienen una única semejanza con las pequeñas criaturas de pelo verde: son del mismo tamaño. Sus andanzas son bastante diferentes pero igual de divertidas. Se trata de colocar objetos que permitan a los troddlers avanzar en su incansable paseo por toda la pantalla. Es difícil pero muy entretenido. Los gráficos de «Troddlers» son geniales y el sonido está a la altura de todo un señor juegazo. Pero lo más importante es que no podrás despegarte de la pantalla de ordenador en cuanto aparezcan.

85

LA BELLA Y LA BESTIA


PC

La genial película de Disney llegó al Pc gracias a Infogrames quienes pusieron todo su "savoir faire" para que la historia tuviera un buen desenlace en versión informática. Y lo consiguieron. Gráficos que no tienen que envidiar a los del cine y una serie de pruebas para lograr que se celebre el baile conforman un programa capaz de cautivar a todo el que se acerque al monitor y diga eso de...,"vamos a echar una partidita".



ULTIMA VII parte 2



El avatar continúa sus aventuras en unas tierras inhóspitas, en las que la oscura sombra del guardián flota en el ambiente como el presagio de algo terrible. ¿Seremos capaces de derrotar, de una vez por todas, a las fuerzas del mal? Difícil, muy difícil nos lo ponen los chicos de Origin pero..., es tan bueno que no importa. Richard Garriot y su equipo recrean en «Serpent Isle» un mundo mágico y terrible, en el que todo es posible. La perspectiva sigue siendo la misma que en «Ultima VII», y la acción arranca en el momento en que finaliza la primera parte.

92

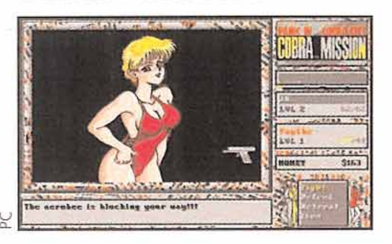




Un futuro como esclavo no resulta apetecible para una raza acostumbrada a vivir libre. Pero desde que los magos se hicieron con el poder absoluto en Athas, las mazmorras han sido el hogar de sus habitantes. Se necesita un grupo de héroes que lideren una revolución. Y SSI ha pensado en nosotros para que nos lancemos a una aventura llena de peligros. Una aventura que cuenta con uno de los más extensos mapeados de la historia del rol, en la que controlamos a un equipo de cuatro miembros que recorrerán los devastados territorios de Athas.



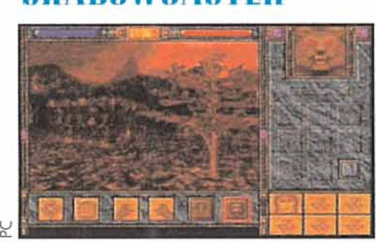
COBRA MISSION



¿Es el primer juego erótico con un trasfondo de rol? ¿Es el primer juego de rol con un trasfondo erótico? No lo sabemos, pero sí que podemos afirmar que se trata de algo original y muy divertido. La fiebre por lo japonés entró como un vendaval en el mercado de la mano de este programa. Y la invasión continuará. «Cobra Mission» cuenta con unos gráficos algo subidos de tono, que provocan sensación allí donde aparecen. Pero de gráficos, por muy buenos que sean, no vive un juego. Por eso el nivel de adicción de «Cobra Mission» también es alto, pese a su sencillo desarrollo.



SHADOWCASTER



Programas como «Shadowcaster» son los que crean afición. Presenta innovaciones como tener un sólo protagonista con múltiples personalidades, una calidad gráfica que sobrepasa todo lo imaginable..., en definitiva, una joya. Origin da un giro en el rol con «Shadowcaster» hacia el arcade, con más acción, pero sin olvidarse de las bases que sustentan uno de los géneros, hoy por hoy, con más adeptos. Olvidaros de todo lo que hayáis visto hasta ahora, y preparaos para entrar en un mundo diferente. El de «Shadowcaster».

94

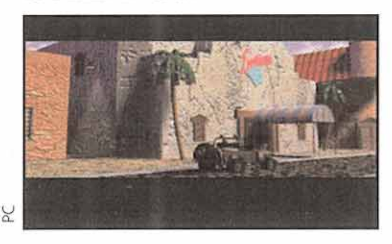
F-15 STRIKE EAGLE III



Si hablamos de simuladores, hablamos de Microprose. Y hablar de Microprose, conlleva hablar de «F 15 Strike Eagle». La primera parte de este programa, todo un clásico del género, sorprendió a propios y extraños por sus innovaciones técnicas. Más tarde llegó «F 15 Strike Eagle II» y ahora disfrutamos con su tercera entrega «F 15 III».

88

STRIKE COMMANDER



Strike Commander» es, hasta la fecha, el último diseño de tan genial Chis Roberts. Un simulador que ocupa la friolera de 35 Megas en disco duro, que se compone de misiones en las que el realismo y la acción están conseguidos como pocas veces se ve, que está estructurado como si de una película se tratase, tanto en el guión como en el desarrollo, que... Bueno, la verdad es que encontrar algo en «Strike Commander» que sobresalga del resto es bastante complicado por la calidad de todos sus elementos. Un programa a lo grande.



PRIVATEER



Deudor de programas como «Wing Commander» nos encontramos ante un simulador que nos ofrece un nuevo aspecto del espacio. Nuestra principal preocupación no será, como en tantas y tantas ocasiones, luchar contra malvados imperios o piratas espaciales (aunque haberlos, "haylos"), sino llevar una "tranquila" vida como comerciante galáctico. El objetivo es simple, conseguir cuanto más dinero, mejor. Pero claro, nadie ha dicho que sea fácil. Aunque sí muy divertido. Origin vuelve a los principios que la encumbraron con sus simuladores, invitándonos a un paseo por el cosmos que puede acabar de mil maneras distintas, dependiendo de nuestra habilidad y astucia. Todo un reto.



T.F.X.

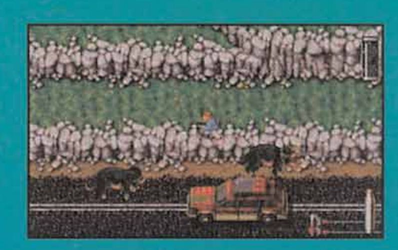


Esperado y deseado como pocos, «T.F.X.» es uno de los simuladores más completos, que no complejos, realizados hasta la fecha. Desde fases puramente arcade, hasta entrenamientos de todo tipo y misiones casi suicidas, «T.F.X.» ofrece horas de entretenimiento ante el ordenador. Animaciones, opciones por doquier, gráficos más que trabajados, diseños preliminares de los aviones según la influencia del viento y de las condiciones atmosféricas, etc. Todo para satisfacer a los usuarios más exigentes.



... Y LO QUE VENDRÁ

JURASSIC PARK

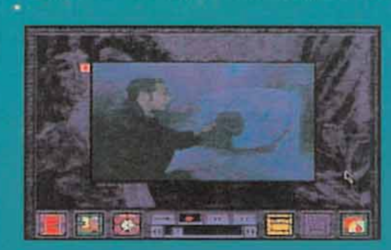


Los dinosaurios están que se salen. Cine, consola, ordenador..., y CD. O al menos, eso nos han prometido en Ocean. Dicen que contará con animaciones sacadas de la película de Mr. Spielberg, que la banda sonora será el no va más, y que no será necesaria una configuración especialmente elevada para disfrutar de un compacto prehistórico, que nos devorará a dentelladas a poco que nos descuidemos.

LO QUE PROMETE: Mejoras a todos los niveles respecto a la versión floppy y fases desarrolladas exclusivamente para CD.

POSIBLE FECHA DE LANZAMIENTO: Inminente.

DRACULA UNLEASHED

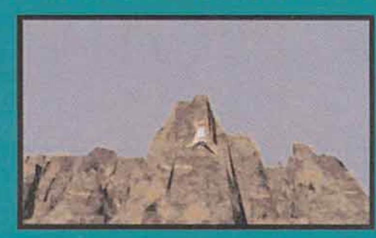


Si la dinomanía arrasa allí donde aparece, la fiebre por los vampiros no le va a la zaga. Tras el boom de la película de Coppola, más autores se unieron a la línea de las estacas y los ajos con películas como «Innocent Blood» de John Landis, o la más reciente y aún en proceso de rodaje y montaje «Interview with the Vampire», con Tom Cruise en el papel del vampiro Lestat y Antonio Banderas dándole la réplica. Dicen que Coppola ya prepara «The Van Helsing Chronicles», segunda parte de la historia del conde transilvano. Pero hasta que se estrenen en nuestros cines, podremos ir hincándole el diente a juegos como «Dracula Unleashed».

LO QUE PROMETE: Siguiendo la línea iniciada con «Sherlock Holmes Consulting Detective» unas magníficas animaciones digitalizadas con actores profesionales, más de un susto de los que provocan infartos agudos y una jugabilidad elevada al simplificarse el interface de usuario.

POSIBLE FECHA DE LANZAMIENTO: Últimos días del 93.

REBEL ASSAULT



Lucas siempre cumple lo que promete, o casi siempre, y ya hemos podido disfrutar de las primeras imágenes de «Rebel Assault». Algo así como ver cualquiera de los filmes de la trilogía de «La Guerra de las Galaxias»..., desde dentro. Nuestro papel: el de un aspirante a piloto de las fuerzas rebeldes. Nuestro objetivo: acabar con el imperio y sus cabezas visibles.

LO QUE PROMETE: Animaciones que parecen sacadas de la misma pantalla del cine, emoción, adicción, posibilidad de pilotar cuatro naves distintas, banda sonora íntegra de la película. Probable resultado: creer que estamos siendo auténticamente los protagonistas de la acción.

PROBABLE FECHA DE LANZAMIENTO: Principios del 94.

THE INTERACTIVE LOVER'S GUIDE

No todo han de ser juegos. Y cuando ofrecen información aprovechando las ventajas de los sistemas multimedia, ¿por qué no hacerlo? Basada en un programa de video del Dr. Andrew Stanway, se presenta, a priori, como una excelente guía para descubrir nuevos métodos con los que la pareja avance hacia un mayor conocimiento mutuo y una vida sexual sana.

LO QUE PROMETE: Respuesta a todo aquello que usted siempre quiso saber sobre el sexo y nunca se atrevió a preguntas, con imágenes en SVGA.

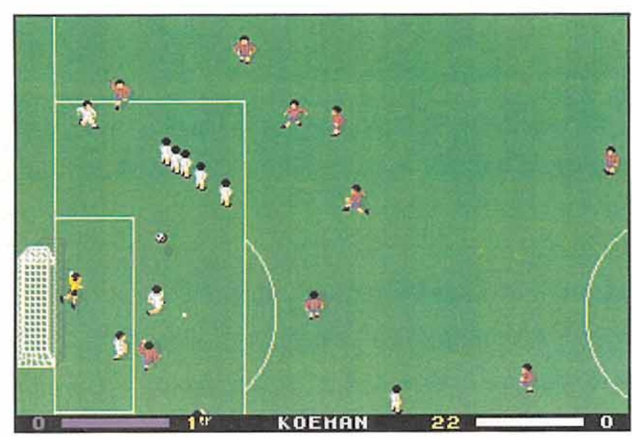
PROBABLE FECHA DE LANZAMIENTO: Principios del 94.

Estas Navidades decí

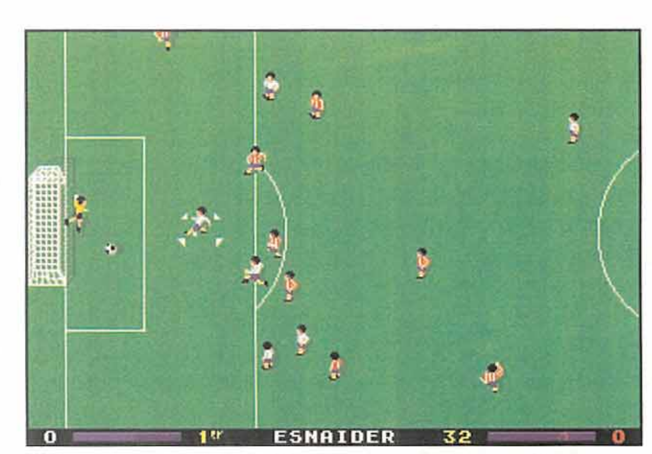
El mejor juego de simulación



Elige equipo entre cualquiera de Primera División y enfréntate al ordenador ó hasta con 19 jugadores.



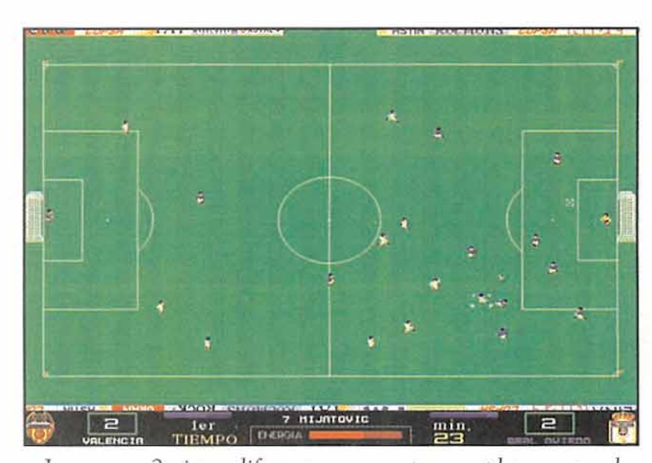
Juega al fútbol: el simulador te permite todas las posibilidades y el control de los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón.



Regates, control de balón, pases, pases largos, disparos a puerta, faltas, corners, barreras, "friquis", tiros desde el punto de penalty, etc...



Sigue el calendario de la Liga 93/94, las 38 jornadas, todos los partidos, puntos, positivos, negativos y cuadros de clasificación.



Juega con 2 vistas diferentes: a campo completo o con el campo ampliado y "scroll" en las 4 direcciones.



Decide el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones y la táctica más adecuada en cada partido.



Realiza fichajes: puedes elegir entre jugadores de equipos españoles o estrellas internacionales de la calidad de Van Basten o Bergkamp.



Ofrece primas a tus jugadores, sube o baja el precio de las entradas, pide créditos a los bancos... el club está en tus manos.



Con los co
de MICHAEL





El manejo de PCFÚTBOL es sencillo e intuitivo gracias al uso de ratón (o teclado) e iconos de acciones.

Sigue la Liga: clasificaciones, goles, tarjetas, «pichichi», etc...



PCFÚTBOL ha recibido el elogio unánime de



«PCFÚTBOL es capaz de dejarnos con la boca abierta por sus prestaciones multimedia». Calificación: 5,5 sobre 6

PC WORLD

«DINAMIC MULTIMEDIA ha querido ofrecer más, aportando para ello características sobresalientes». Calificación: Excelente 5 sobre 5

★★★★★

dete por PCFÚTBOL



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE



la prensa especializada:

pcmanía

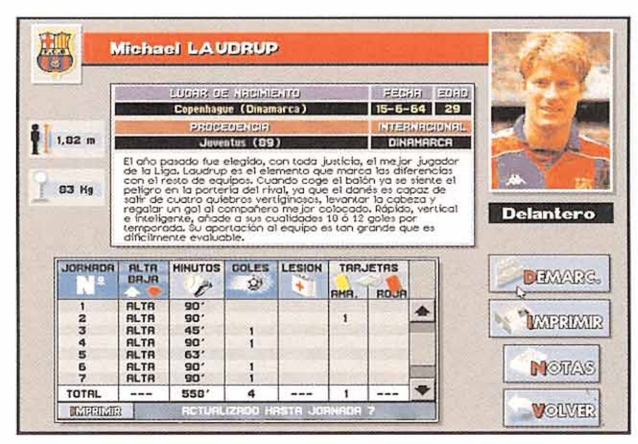
«PCFÚTBOL resulta atractivo en todos los aspectos: gráfico, sonoro, jugable, adictivo, útil...». Calificación: 84 sobre 100

AGOTADA 1ª EDICIÓN

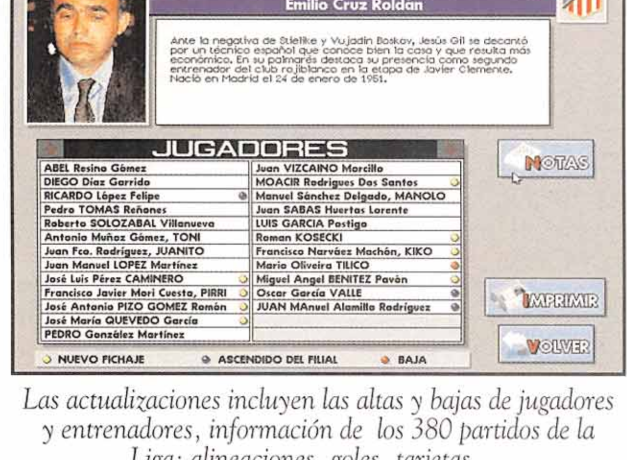
2ª EDICIÓN ya en tu kiosco por sólo 2.500 ptas.

La Liga al completo

Actualizaciones



Análisis exhaustivos de 20 equipos, 20 entrenadores y más de 400 jugadores. Todos los datos pueden ser listados por impresora.



Las actualizaciones incluyen las altas y bajas de jugadores y entrenadores, información de los 380 partidos de la Liga: alineaciones, goles, tarjetas,...



El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca el comentario de Michael Robinson sobre cada uno de los 20 equipos.



...más de 400 fotos de jugadores, el comentario de Michael Robinson sobre la situación de cada uno de los equipos en la jornada 10, 19, 27 y 38...



Seguimiento de la Liga: clasificaciones jornada a jornada, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc.



...el estudio gráfico de los goleadores, la evolución de la clasificación jornada a jornada, y las podrás recibir en 4 disquetes o por modem IBERTEX.

Solicita PCFUTBOL o PCBASKET enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí, deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

❑ **PCFUTBOL**
Por sólo 2.500.- pts.

❑ **PCFUTBOL + PCBASKET**
Por sólo 3.995.- pts.

❑ **PCBASKET**
Por sólo 1.995.- pts.

❑ **Los 4 discos de Actualización**
Por sólo 1.995.- pts.

Nombre...

Apellidos..

Dirección..

Localidad.............................Codigo postal...............

Provincia.............................Teléfono(.......)...............

Fecha de nacimiento......./........./......... DNI...........................

Firma:

MICROMANÍA

FORMA DE PAGO

❑ Contra reembolso
❑ Visa
❑ Adjunto cheque
❑ American express

Tarjeta de crédito número.....................................

Nombre del titular...

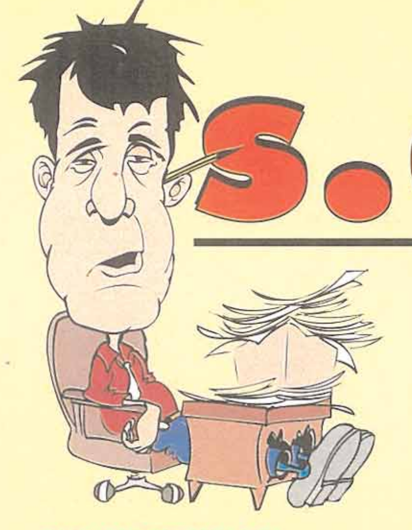
....

Fecha de caducidad........../.........../...........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:



Ciruelos#4 San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92



S.O.S. WARE

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, **ORDENADOR, PROGRAMA**, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid

Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

Este mes, y antes que nada, os queremos dar las gracias por atender a nuestra petición, es decir, la de detallar con exactitud el nombre del programa que os plantea la duda y el tipo de ordenador con el que jugáis al mismo. Por lo demás, gracias de nuevo por depositar en nosotros vuestra confianza y por hacernos partícipes de vuestras dudas, aunque sean informáticas.

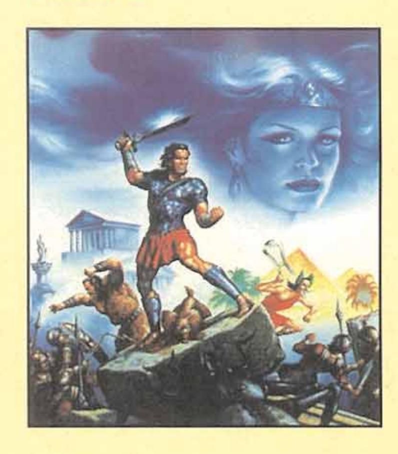
SIN NECESIDAD DE DISCO DURO

¿Me podríais decir qué aventuras gráficas existen para PC que no necesiten Disco Duro aparte de: «Future Wars», «Indy & Crusade», «Monkey I», «Loom», «Maniac Mansion»?

MARIO ALBA MANZANA (VALENCIA)

Algunas de las pocas son: «King Quest V», «Operation Stealth», la saga "Larry" y la "Space Quest".

JABATO



En la primera parte, ¿cómo consigo el anillo del guarda y cómo salgo del cuartelillo? En la segunda, ¿cómo abro las puertas del templo y qué le digo al vampiro de la cueva?

DAVID FERNÁNDEZ (SEVILLA)

Después de ponerte las ropas del carcelero muerto y coger su antorcha, busca en las demás celdas hasta encontrar una petaca y un chisquero con el que encender la antorcha. En la habitación de los guardias, saca los polvos somníferos que hay dentro de la petaca, échalos en una de las jarras de cerveza y espera a que los guardias beban y caigan dormidos. Ahora, es el momento de examinarlos para quitarle a uno de ellos su anillo y salir de la prisión.

A la pregunta del vampiro debes responder con su propio nombre, que, como probablemente ya sabrás, es Marttus. Las puertas del templo se abren mostrando un cartouche (pergamino que simboliza el poder del faraón) que Fideo puede recoger del interior del sarcófago que hay en la tumba de Tut-ank-ammón.

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

¿Dónde localizo la llave necesaria para coger la chaqueta gris?

DANIEL HUESO (MADRID)

Encontrarás dicha llave dentro del uniforme del baúl de la segunda planta.

¿Qué es lo que debo hacer en el Zeppelin?

CARLOS VACA (VALLADOLID)

Primero, usa algunas monedas con el pianista y, si pones la música apropiada, la puerta de la sala de radio se abrirá. Rómpela y coge la llave inglesa para accionar la palanca y subir por la escalera.

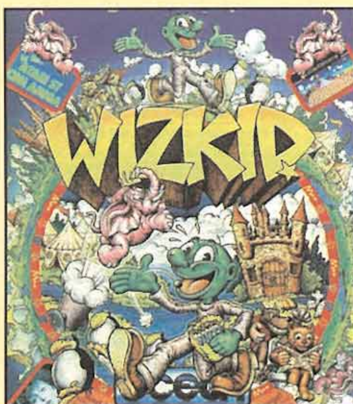
LETHAL WEAPON

No consigo cargar el programa «Lethal Weapon» ya que al poco tiempo la unidad de disco se detiene. ¿Tiene algo que ver que en la caja del programa ponga que necesita un megabyte de memoria?

FÉLIX MANZANO (SEVILLA)

Tal como tú dices, el programa «Lethal Weapon», como la mayoría de los juegos recientes para Amiga, necesita un mega para funcionar y tu Amiga 500 solo tiene medio (512 Kb). La solución a tu problema consiste en comprar una ampliación de 512 Kb, que se instala fácilmente en un slot situado en la parte inferior del ordenador y que, sumada a los 512 Kb con los que viene el Amiga, proporciona el megabyte que necesitas para hacer funcionar este programa.

WIZKID



En el Wizkid, paso del nivel 1 al 4 y del 4 al 7, además no tiene música, ¿me podríais explicar a qué se debe?

MIGUEL DELICADO (VALENCIA)

Según cómo resuelvas cada nivel, pasarás a uno u otro, de ahí que si sólo conoces una forma, veas únicamente esas fases. En lo que respecta al sonido, si no dispones de una tarjeta no podrás oir nada.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

En las ruinas de Grecia, una vez haya colocado el rabo y la cabeza del toro, ¿cómo puedo encontrar la puerta mirando por el topógrafo?

JAVIER RIVERA (SEVILLA)

Lo que tienes que hacer es colocar el topógrafo sobre cada una de las estatuas (cabeza y rabo) y ajustarlo hacia el cuerno más cercano a cada una de ellas. De este modo, conseguirás trazar dos líneas que confluyen en una equis y bastará con cavar en ese punto con ayuda de la costilla para descubrir el segundo disco de piedra. Colocando los dos discos (solar y lunar) en el pedestal que se encuentra en la primera pantalla de Knossos y siguiendo las indicaciones del libro de Platón se abrirá una puerta secreta.

MONKEY II

¿Cómo consigo algo de líquido de Le Chuck?

EDUARDO RAMOS (SANTANDER)

Entrégale el pañuelo y guárdatelo después.

SHADOW OF THE BEAST II

¿Cómo puedo coger la piedra pequeña que se consigue dejando caer la roca grande sin que se caiga al ácido? ¿Cómo puedo obtener 30 monedas para el bosque de las setas? ¿Qué tengo que escribir cuando una cabeza de monstruo me dice "Whisper the password"?

MIGUEL PASCUAL (BARCELONA)

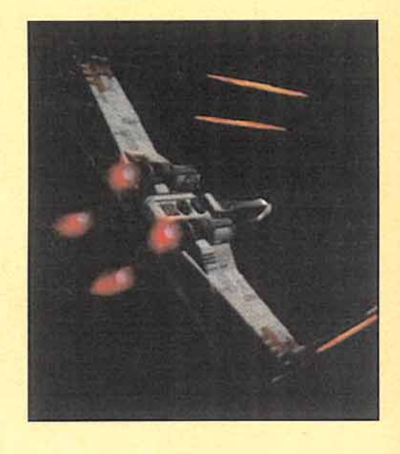
Podrás empujar la piedra hacia la derecha si antes consigues que aparezca un puente sobre el ácido. Para ello, debes dirigirte hacia arriba y hacia la derecha, mover la palanca correcta (pregunta por "traps" al hombre que salvaste de un diablillo para que te diga si la palanca adecuada es la superior –upper– o inferior –lower–), coger una llave, liberar a un monstruo con ella evitando despertar a un guardián y mover la palanca inferior. Las monedas se consiguen abriendo cinco cofres (con un total de seis monedas cada uno) que se encuentran distribuidos a lo largo del juego. La contraseña que necesitas cambia en cada partida, y te la proporciona el hombre que estaba prisionero del dragón Ishran cuando lo liberes. Claro que, para llegar hasta él, tendrás que realizar ciertos malabarismos con la piedra y el trampolín.

¿Es cierto que existe un truco para "Beast II" diciendo cierta frase al guardián del bosque que se encuentra a la derecha del punto de partida?

S. PORRAS (MÁLAGA)

En efecto, basta con pulsar la tecla A en presencia de ese guardián y teclear "TEN PINTS" para conseguir inmunidad.

X-WING



¿De qué forma activo el Hyperdrive?

ERNESTO FERNANDEZ (MÁLAGA)

Tan sólo debes pulsar la H.

Anclado en el tiempo

FRONTIER

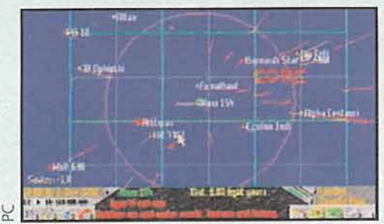
Hace ya algún tiempo, apareció un programa que causó sensación en lo que a simuladores espaciales se refiere. Hablamos de «Elite», un juego que revolucionó entonces el software de entretenimiento para ordenador. Su programador David Braben, ha vuelto ahora con su segunda parte, pero que mucho nos tememos que «Elite 2», no va a causar tanto impacto como en su tiempo lo hizo su antecesor.

- GAMETEK/KONAMI
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- Simulador Espacial



PC

Las explosiones espaciales que nos ofrece este programa de Gametek/Konami son espectaculares.



PC

Centrarnos perfectamente en el espacio de «Frontier» es muy fácil gracias a su panel visual.

Por un momento retornemos a la época dorada de los ocho bits. Todos sabéis que aquellas sencillas, pero a la vez potentes máquinas, disponían de un hardware limitado donde no se podían hacer muchos alardes en cuanto a creación de software. «Elite» impactó en su momento porque hasta entonces no había salido nada parecido: fue la primera incursión en cuanto a gráficos vectoriales se refiere. Ahora unos años después, ya de lleno en la era de los dieciséis bits, llega «Frontier» o lo que es lo mismo «Elite 2». Y claro, enseguida pensamos que al igual que lo hizo su antecesor, este nuevo programa venía a romper moldes, tirando por tierra todo lo que ha aparecido hasta ahora. Pero cual ha sido nuestra sorpresa cuando al instalar el programa vimos que sus gráficos eran más o menos similares al programa que hace años nos dejó alucinados.

VUELTA AL PASADO

Ciertamente los gráficos poseen una mayor resolución y un mayor colorido que los que había en «Elite», pero, claro está, que esto es debido a las posibilidades gráficas que brinda la tarjeta VGA. Dentro de lo que cabe esto se puede pasar por alto, siempre y cuando el programa haya incorporado nuevas mejoras que potencien su jugabilidad. Y aquí está el segundo error. Prácticamente han retomado la casi totalidad de «Elite» para dar vida a este «Frontier». A grandes rasgos lo que sí han incluido es un mayor número de escenarios para explorar, así como una mayor cantidad de misiones a realizar, y algunas opciones más para justificar esta segunda parte.

NUESTRA OPINIÓN

«Frontier» nos ha dejado con la miel en los labios, tal vez le hayamos mirados con unos ojos algo más críticos, pero no era para menos. El programa se queda obsoleto ante simuladores que han nacido con arreglo a las nuevas máquinas que existen en nuestro días, aprovechando al máximo las posibilidades de los PCs. Aclaramos que a los que le fascinó «Elite», con esta su segunda parte, podrán recordar esa nostalgia y creemos que disfrutaran con esta producción. Pero "los tiempos adelantan que es una barbaridad" y «Frontier» no ha llegado lo que se dice adelantado.

E.R.F.

Se trata de un simulador que no vuela con los tiempos. 60

ORIGINALIDAD	50
GRÁFICOS	65
ADICCIÓN	60
SONIDO	65
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	75

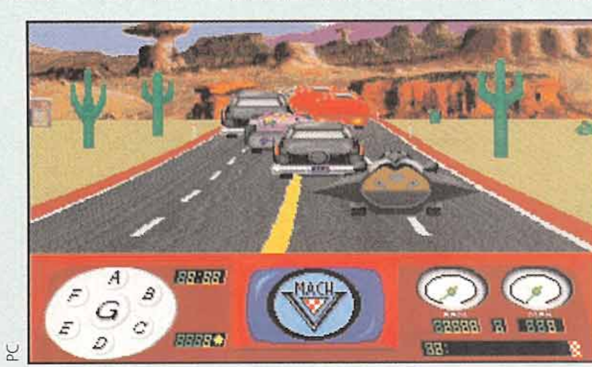
Un motor revolucionado

SPEED RACER THE CHALLENGE OF RACER X



PC

Los "carrozas" verán en estos carros el fiel reflejo de una serie de televisión llamada «Meteoro».



PC

No solamente competiremos contra coches convencionales; todo tipo de vehículos se cruzarán en nuestro camino.

En juegos de coches nunca se dirá la palabra definitiva. Se trata de un género en el que siempre hay sitio para ciertos experimentos o pruebas... Accolade al menos así lo ha entendido y nos ha preparado un combinado compuesto por un poco de simulación, otro tanto de arcade, grandes dosis de originalidad y una aplicación de técnicas poco usuales que dan como resultado algo innovador pero, al tiempo, imposible de definir con precisión y bastante chocante.

- ACCOLADE
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- Juego de coches

Aunque muchos de vosotros no nos creáis, os prometemos por lo más sagrado que cuando algunos andabais todavía en pañales por el mundo, el "manga" y el "anime", de rabiosa actualidad, ya habían invadido el mundo. Obviamente, la difusión del estilo japonés, hará unos veinte añitos, no podía compararse al momento presente. Pero los súbditos del país del sol naciente iban dando avisos de lo que nos esperaba en el futuro.

Una serie de dibujos animados, rebautizada por no sabemos qué preclara mente como «Meteoro», hacia furor en la época en que TVE aún se veía en blanco y negro. Su protagonista era un mozalbete que conducía una especie de bólido, futurista y pelín "kitsch", luchando contra un malo malísimo que se dedicaba a recorrer el mundo destrozando lo que encontraba a su paso. Y mira tú por donde, tanto tiempo después, volvemos a encontrarnos con el imberbe jovenzuelo en un producto informático que se encuentra a mitad de camino entre un loable intento de ofrecer algo nuevo y atractivo, y el esfuerzo del usuario por conectar con las intenciones de los programadores. ¿En pocas palabras? Un hermoso juego que podía haber sido revolucionario, pero que se ha quedado ligeramente corto en sus objetivos.

BITMAP VERSUS VECTORES

Prescindamos de todo lo referente al argumento, diciendo tan sólo que nuestro protagonista debe vencer en todas las carreras posibles, en los diferentes escenarios del juego.

Lo primero que nos encontramos es una intro bastante buena, en la que en el más puro estilo "anime", entramos en el universo de «Speed Racer». Destacan en este apartado las voces digitalizadas de los personajes. Pasemos a un segundo punto. Se nos ofrece la posibilidad de escoger entre varios escenarios, equipamiento del coche con diversos y extraños adminículos, y varias opciones más que, no por típicas y tópicas, son innecesarias. Hasta ahora todo parece ir perfecto. Sin embargo, es imposible evitar un pequeño shock al observar los primeros momentos del juego. Los decorados presentan una mezcla, poco habitual, de gráficos bitmap con ciertos detalles en los que se han aplicado vectores. Llaman la atención las texturas que se han implementado en estos escenarios y que, por un lado, ayudan a crear sensación de realismo y profundidad y, por otro, resultan en algunas ocasiones tremendamente confusas.

UNOS AUTOS ALGO LOCOS

Asumiendo que los aspectos antes relatados pueden no pasar de simple anécdota, ya que no han de influir necesariamente en la jugabilidad, es en este punto donde «Speed Racer» más se resiente. Los controles son sencillos, pero no demasiado fiables. Y la jugabilidad es buena, pero podía haber sido mejor. Contemplar a nuestro coche dar unos saltos descomunales y, digámoslo, bastante alucinantes, extraños y con un movimiento no muy logrado, nos deja algo parados.

¿Hacia dónde nos conduce todo esto? Pues a admitir que, si bien «Speed Racer» no es un mal juego, ni mucho menos, sí parece haber sido realizado "con prisas". ¿Razones? Las desconocemos. Pero la verdad es que, pese a ser adictivo, el juego se coge con muchas ganas al principio para llegar a un cierto desencanto en partidas posteriores. Podríamos acabar diciendo que «Speed Racer» es divertido y entretenido, pero sólo a corto plazo. Y es una pena porque originalidad no le falta.

F.D.L.

Para pasar un rato entretenidos, si no somos muy exigentes. 65

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	65
ADICCIÓN	70
SONIDO	75
DIFICULTAD	65
ANIMACIÓN	50

Recomendados

1. **T.F.X.** — OCEAN (PC)
2. **DRACULA** — PSYGNOSIS (PC)
3. **DAY OF THE TENTACLE** — LUCASARTS (PC)
4. **JURASSIC PARK** — OCEAN (AMIGA IMPORTACIÓN, PC)
5. **SHADOWCASTER** — ORIGIN (PC)
6. **ALIEN BREED** — TEAM 17 (PC)
7. **PC FÚTBOL** — DINAMIC MULTIMEDIA (PC)
8. **F 15 STRIKE EAGLE III** — MICROPROSE (PC)
9. **NHL HOCKEY** — EA SPORTS (PC)
10. **LANDS OF LORE** — VIRGIN (PC)
11. **BODY BLOWS** — TEAM 17 (PC)
12. **RALLY** — EUROPRESS SOFTWARE (PC)
13. **SIMON THE SORCERER** — ADVENTURE SOFT (PC)
14. **ULTIMA VII. PARTE 2** — ORIGIN (PC)
15. **METAL & LACE** — MEGATECH (PC)
16. **CYBERRACE** — CYBERDREAMS (PC)
17. **STRONGHOLD** — SSI (PC)
18. **POLICE QUEST III** — SIERRA (PC)
19. **DARK SUN** — SSI (PC)
20. **PRIVATEER** — ORIGIN (PC)

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juicio, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



Komedia se escribe con "k" de Krusty

KRUSTY´S FUN HOUSE

La serie de dibujos animados «Los Simpsons» ha creado uno de los personajes más queridos por los niños -y algunos no tan niños- de medio mundo. Nos referimos a Bart J. Simpson. En torno a él se han realizado ya varios videojuegos, por eso, en esta ocasión se ha escogido como protagonista al personaje favorito de Bart: Krusty el payaso. Al pobre hombre, mejor dicho, al pobre payaso las cosas no le van muy bien, pues anda metido en un gran lío.



PC

Cualquier tipo de decorado es ideal para que el payasete amigo de Bart Simpson brinque sin cesar.



PC

Los miles de ratones que rodean a Krusty son su perdición. ¡No sabe cómo detenerlos!

- **ACCLAIM/VIRGIN**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Arcade de plataformas**

Krusty, como todo buen payaso que se precie, vive en el único y más famoso circo de Springfield... Cientos de personas acuden cada día a presenciar uno de los shows más divertidos que se hayan realizado en los últimos años. Todo va a las mil maravillas. La recaudación es suficiente como para vivir sin agobios. ¡Qué maravilla!

Pero todo cambió el día en el que una comunidad de ratas decidió mudarse de ratonera para trasladarse a una en el circo de Springfield. ¡Qué desastre! ¿Qué impresión iba a dar un espectáculo en el que cada dos minutos aparecían una filas de roedores que hacían que el público huyera en masa? Bueno, en realidad todos no se iban. La familia Simpson estaba acostumbrada a estas cosas, ya que en su casa pasaban con cierta frecuencia. Krusty estaba desesperado. Hasta tuvo que visitar un psiquiatra, debido a la tensión acumulada. Pero allí estaban Bart y su querido progenitor, Homer, para ayudar al pobre payaso.



PC

Y en la esquina superior derecha, con calzón azul y guantes colorados, ¡Bart Simpson...!

¡"MARDITOS" ROEDORES!

Nosotros vamos a tomar el control de Krusty, que tras curarse de su locura, está dispuesto a echar a los ratones, con la ayuda de Bart y Homer. Estos controlan unas ratoneras que activarán ellos mismos cuando uno de esos seres que tanto odian las chicas..., pase por su posición. Pero como los ratones no son tontos, no irán directamente a su perdición, con lo que tendremos que guiarlos a través de tuberías, pasadizos, y escalones hasta las trampas. Como enemigos nos vamos a encontrar serpientes, cerdos que vuelan, alienígenas a los que podremos destruir lanzándoles tartas de natillas, o unas poderosas bolas.

En lo que respecta a la calidad técnica del programa, reseñar que los gráficos son sencillos y están tomados de la serie de dibujos animados. Krusty está realizado con gran definición en cada uno de sus frames. Si se les puede achacar algún defecto a los personajes, es que son un tanto pequeños. Los decorados, por su parte, sí cuentan con una calidad suficiente y tienen una serie de detalles, como los carteles en la pared, que realzan su calidad global.

NUESTRA OPINIÓN

Después de observar «Krusty´s Fun House», hemos llegado a la conclusión de que es tremendamente entretenido y adictivo. Y eso que lo que menos nos ha gustado del juego ha sido, sin lugar a dudas, la animación. Nos movemos a una velocidad bastante lenta, algo que no es bueno en un arcade como éste, en el que la rapidez de movimientos contribuye en buena medida a una alta adicción. Por otro lado, la dificultad no es nada alta. Lo más complicado de todo es la extensión del programa. Está compuesto por cinco secciones diferentes, cada una de las cuales se divide en 14 niveles. En cada uno de estos niveles tendremos que matar a todos los ratones y encontrar la salida. Como podéis comprobar, el trabajo a realizar es bastante, con lo que estaremos ante la pantalla del monitor durante muchas horas, intentando ayudar a nuestro amigo Krusty en contra de sus molestos inquilinos. MM

O.S.G.

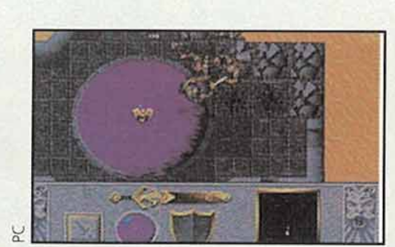
La diversión y el entretenimiento están más que asegurados. **79**

ORIGINALIDAD	58
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	82
SONIDO	77
DIFICULTAD	81
ANIMACIÓN	64

La guerra disfrazada

FANTASY EMPIRES

Hasta hace poco, nadie se había planteado meterse en los reinos de "Dungeons & Dragons" a hacer otra cosa que no fuese tener aventuras en los calabozos. Ahora parece que tales territorios pueden ser objeto de otro tipo de actividad lúdica, como la estrategia bélica.


PC
«Fantasy Empires», gracias a la estrategia, revoluciona los JDRs.


PC
El Dungeon Master es nuestro guía a lo largo del juego.


PC
En el mundo de Mystara es donde se desarrolla toda la "estratégica" acción.

- **SILICON KNIGHT/SSI**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Estrategia/Rol**

Mystara: aquí se desarrolla el juego, en sus Mundos Conocidos (Known Worlds). El objetivo supremo es conseguir el trono de este mundo. Para ello, partiremos de nuestro reino y trataremos de ir extendiéndonos a los limítrofes, hasta conseguir hacernos con el poder del mundo. A tal fin, encontramos Mystara dividida en 98 regiones, agrupadas a su vez en 12 reinos.

El juego permite participar en batallas de pequeña entidad, que vienen ya precocinadas. Pero lo suyo es realizar una campaña en que comenzaremos generando a nuestro personaje (como si de un JDR se tratara) y tendremos que ir cumpliendo objetivos hasta lograr el premio final. Hay distintos tipos de tropa. En principio, se distinguen los regulares, los héroes y las máquinas (o sea, como infantería, caballería y artillería).

Las fortalezas nos permiten controlar regiones, las armerías entrenar soldados y así con castillos, torres y otras edificaciones. El problema es que todo esto requiere dinerito. Y el dinerito se consigue conquistando regiones para extorsionar a los pobladores.

SUS PECULIARIDADES

Otra de las acciones que podemos realizar en cada turno es lanzar hechizos. Su funcionamiento es el típico: en cada turno damos las órdenes que consideramos convenientes (construir, entrenar, mover tropas...) y luego pulsamos sobre el botón de fin de turno, con lo que tendrán lugar las acciones ordenadas. Y si hay combate se pasará a la sección táctica.

Pero volvamos con los hechizos, novedad clara en un juego de guerra. En función de nuestra experiencia, clase y héroes dispondremos de una serie de hechizos, tanto de uso general como de combate. El repertorio es mucho menor que en un JDR, claro está, pero podremos lanzar Terremotos (que afectan también a las construcciones del enemigo), el típico Turn Undead y algunos más normalmente de ataque. Asimismo, podremos disponer de objetos mágicos (sí, los que encuentran los héroes en sus búsquedas) habituales en JDRs que ahora extienden sus efectos a las tropas o héroes según quien pueda usarlos. La última de las acciones que podemos realizar es enviar mensajes, sean de amenaza o ayuda, a los otros contendientes, cuya respuesta no se hará de esperar.

Decíamos que si había combate o intentábamos conquistar otra región, se pasaba a la sección táctica. Pues bien, ésta se puede simular o jugar. En este último caso, entramos en una secuencia de batalla similar a la sección estratégica pero a escala de unidades de tropa y fortalezas. En todo caso, su desarrollo no simulado consume bastante tiempo y llega a ser pesado tras los primeros combates.

Nos queda por comentar un poco que es lo que vemos en pantalla durante nuestro ejercicio napoleónico. Abajo tenemos los iconos conductores a la realización de las posibles acciones. En medio tenemos el mapa de Mystara sobre el que podemos movernos y consultar los datos que conozcamos sobre cada región y sobre nuestro reino, datos como tropas regulares, héroes, construcciones, presencia de magos, clérigos o druidas... Finalmente, en la parte superior tenemos al Dungeon Master, nuestro guía durante el juego, como es lógico.

NUESTRA OPINIÓN

La animación y conversación del citado personajes están muy logradas y es de lo más original y mejor del juego. Según presumen sus programadores, tiene cierta dosis de inteligencia y su conducta no es predecible. Aparte de estas consideraciones, lo cierto es que hace movimientos diversos, de los que me gustan especialmente los realizados cuando construimos edificios. Y de vez en cuando te larga una parrafada: el problema es que no aparecen subtítulos y no resulta especialmente fácil entender lo que te dice... Así transcurre el juego, cuyas exigencias de sistema son bastante elevadas. Hay es nada: 15 Mb de disco duro, un 386 y, tachán, 4 Mb de memoria.

Por lo demás, el juego presenta unos gráficos notables que cumplen a la perfección su cometido. El scroll del mapa es suave y destaca especialmente la animación del Dungeon Master. Los dibujos de la sección táctica son regulares. Es de reseñar la gran rapidez con que se accede a las distintas pantallas (a excepción de la sección táctica) lo que no suele ser habitual en los juegos de estrategia, y que suele perjudicar su adicción.

F.H.G.

En su terreno, «Fantasy Empires» es un excelente juego. **85**

ORIGINALIDAD	83
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	76
SONIDO	81
DIFICULTAD	74
ANIMACIÓN	95

Un terminator atípico

T-2 THE GAME ARCADE

Hace diez años, Skynet envió a un Terminator desde el futuro para que eliminara a Sarah Connor. Este hecho dio como resultado una sucesión de pequeñas guerras entre humanos, máquinas, hijos y padres, que no se han detenido hasta nuestros días. Pero el mundo es de los humanos, apesar de las máquinas.

- **ACCLAIM**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Arcade**



PC

En esta ocasión, Arnold no promete volver para vengarse..., esta vez no avisa a nadie.



PC

Los enemigos llegarán por tantos lugares que nuestras balas no podrán acabar con todos los terminators.

Directamente del cine llega hasta las pantallas de nuestros ordenadores la película mas millonaria de la historia del Séptimo Arte. «T-2» es un puro y genuino arcade al estilo "primero dispara y después pregunta", siguiendo el estilo marcado en su día por el «Operation Wolf».

En esta ocasión, no deambularemos por selvas sino que atravesaremos escenarios futuristas, plagados de Terminators y devastadoras máquinas provistas de un poderoso armamento. Siete son los niveles que tendremos que superar, destruyendo a todo lo que se mueva ante nuestros ojos, hasta llegar al enfrentamiento final con el temido T-1000. Todo deberá quedar eliminado, excepto algunos inocentes personajes que de vez en cuando se cruzarán ante nuestra línea de fuego y que habrá que evitar, pues de lo contrario nuestro nivel de energía descenderá considerablemente. Por supuesto, al final de cada nivel tendremos que destruir a un enemigo gigante que nos costará un considerable gasto de esfuerzo y munición.

Para acabar con nuestros contrarios disponemos, en un principio, de una pistola ametralladora y veinticinco misiles teledirigidos. A medida que vayamos completando el nivel, irán apareciendo unas cajas de equipo que, al disparar sobre ellas, nos obsequiarán con varias ayudas como escudos, bombas inteligentes, créditos, misiles, lanzagranadas, etc.

NUESTRA OPINIÓN

«T-2» es un juego que, en primera instancia, resulta algo extraño. Sin embargo, cuando entras en el mismo, se va haciendo más y más adictivo. Y esto es debido a que el juego tiene un ritmo frenético –que se puede redefinir desde el menú principal–, que hace que las primeras partidas sean de locura.

Técnicamente no es ninguna maravilla puesto que sus gráficos no son de lo mejor que hayamos visto en un PC, como tampoco lo son el movimiento y las animaciones de los diferentes sprites. Su dificultad es bastante alta pero sin llegar a ser desesperante. A pesar de todo, el juego resulta muy adictivo: no es una joya de la programación pero tampoco es como para destinarlo al baúl de los recuerdos. Una vez que os hacéis a la trepidante acción de «T-2», terminái por engancharos durante mucho tiempo.

E.R.F.

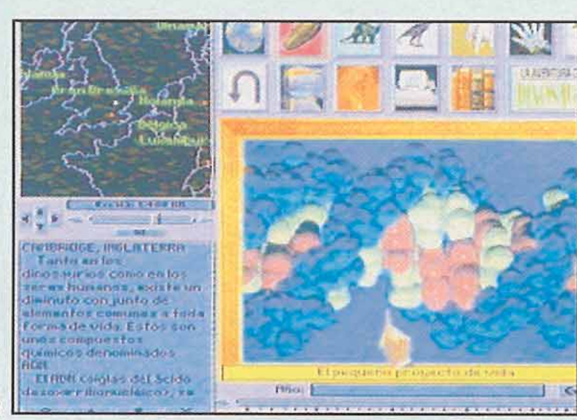
Un terminator muy normalito..., pero con mucha adicción. **75**

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	69
ADICCIÓN	80
SONIDO	75
DIFICULTAD	87
ANIMACIÓN	60

El estudio serio del Jurásico

LA AVENTURA DE LOS DINOSAURIOS

Cuando un nuevo modelo de desarrollo de software surge en el mercado, siempre existe el mismo problema: ¿cómo denominarlo? Quizá términos como educativo o divulgativo no sean excesivamente afortunados. A veces, como en la presente ocasión, la propia compañía se encarga de resolver el pequeño caos formado. Anaya ha elegido para «La Aventura de los Dinosaurios» el concepto "libro interactivo". Pues bien, abrid los ojos, escuchad con atención, y mostraos prestos a entrar en un nuevo mundo de sensaciones multimedia.



PC

Por primera vez en nuestro país se realiza un estudio informático serio sobre los dinosaurios.



PC

Las ilustraciones que acompañan a la base de datos de este programa son pequeñas obras de arte.

- **ANAYA MULTIMEDIA**
- Disponible: **PC**
- En preparación: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Educativo/Divulgación**

El gran público tuvo la oportunidad de realizar una primera toma de contacto con «La Aventura de los Dinosaurios» en la pasada edición del SIMO. Allí nos encontramos ante uno de los experimentos con más visión de futuro que se han realizado en este país, en lo que llevamos de década. «La Aventura de los Dinosaurios» representa un paso adelante en el multimedia patrio.

EL CONCEPTO "EDUTAINMENT"

La manera idónea de definir a «La Aventura de los Dinosaurios» es como un producto "edutainment", magnífica y enrevesada palabra con que los anglosajones designan los programas que suponen una combinación de educativo (education) y entretenimiento (entertainment). Pero estamos dejando pasar demasiado tiempo –y líneas– sin ir al grano.

No se puede explicar en pocas palabras lo que es este programa. Por un lado, nos invita a descubrir la historia de nuestro planeta, y algunos de los más recientes descubrimientos relacionados con la vida y costumbres de algunos de sus primeros pobladores. Por otro, se nos presenta como un juego, o mejor dicho, se les presenta a los más pequeños como un juego o serie de juegos, con los que aprender mientras se entretienen. En este apartado, son decisivos gráficos y sonido, con multitud de animaciones grabadas en vídeo y voces digitalizadas en un perfecto castellano, animando a relacionar palabras con imágenes, averiguar cual era el aspecto de los dinosaurios más y menos conocidos, etc. También se encuentra un breve resumen histórico, estructurado como un libro, en el que una voz va narrando ciertas características de los "dinos".

CON LOS DATOS POR DELANTE

Lo que hace grande a «La Aventura de los Dinosaurios» es su increíble base de datos, que se ha comprimido hasta un límite exagerado, ocupando tan sólo unos siete megas en disco duro. Información hay para dar y tomar: fósiles, localizaciones geográficas, historia, teorías, química, geología..., y un largo etcétera de materias, relacionadas con el tema dinosaurios. El medio de acceder a toda esta información, es también innovador, pudiendo realizarse tanto por texto, como por acción directa sobre un mapamundi o a través de gráficos e imágenes.

Y no podemos dejarnos en el tintero a los grandes responsables de que «La Aventura de los Dinosaurios» sea la pequeña maravilla que es. En primer lugar, por supuesto, a Anaya, que importó de forma directa el programa base sobre el que se ha desarrollado la versión española, y que estaba realizado por profesionales de la Universidad de Stanford, junto a gente del mismísimo Hollywood. En segundo lugar, al director de la colección «La Aventura del Conocimiento», Manuel Toharia. Este periodista de reconocido prestigio ha sido el coordinador de todo el desarrollo. Y en tercer lugar, pero no el último, José Luis Sanz, catedrático de paleontología, y uno de los más importantes nombres en la materia.

F.D.L.

Genial paso en los programas educativos de nuestro país. **88**

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	88
DATOS	90
SONIDO	90
INTERÉS	90
FORMACIÓN	80

Difícil de conquistar

KINGMAKER



PC

La Inglaterra del siglo XV será la protagonista de nuestras andanzas guerreras.



PC

Cuantos más territorios conquistemos y más castillos construyamos mucho mejor...

Un aspecto poco tocado hasta ahora en el género de la estrategia, era el que se refería a la rica historia medieval europea. U.S. Gold se ha dado cuenta y ha dado el paso tomando como guía la "Guerra de las Dos Rosas". El resultado es un complejo programa, cuyo nombre es «Kingmaker».

- **US GOLD**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Estrategia**

En su desarrollo, «Kingmaker» recuerda enormemente a los conocidos juegos de mesa de estrategia («Stratego», «Risk»...), no precisamente nuevos por estos lares. La división en zonas de Inglaterra, las distintas casas-castillos (casillas) que representan a los diferentes señores, las piezas (caballeros, guerreros), etc., dan un aspecto, en principio, poco original al juego. Sin embargo, es cuando uno empieza a meterse más y más a fondo en «Kingmaker», cuando de verdad empieza a cogerle el gustillo. Nuestro objetivo es bastante simple. Una vez elegido nuestro pretendiente al trono de Inglaterra (al que apoyaremos siempre..., que nos convenga), tendremos que hacer alianzas con diferentes señores, luchar contra los que se nos oponen, conquistar territorios, capturar y ejecutar enemigos, espiar acuerdos y movimientos de tropa. Casi todo se hace mediante menús, y se refleja inmediatamente en el mapa. Pero esto no quiere decir que sea sencillo.

«Kingmaker» es un programa tremendamente complejo, que no es lo mismo que complicado, pero casi. Hay que controlar un número no excesivo de parámetros pero, eso sí, a la perfección. Porque en cualquier momento puede sobrevenir un desastre en forma de plaga, tormenta, o Dios sabe qué, y arruinar todo lo que llevábramos hecho hasta el momento. Y un buen estratega debe saber prever lo imprevisible.

NUESTRA OPINIÓN

Poco a poco «Kingmaker» se hace adictivo. Pero es difícil que alguien, a no ser que esté muy introducido en el género, se fije con interés en el juego nada más verlo. Ahí reside su principal defecto. No resulta atractivo al principio. Sin embargo, «Kingmaker» es un buen juego de estrategia. Quizá lento en ocasiones, pero logrado.

Además, cuenta con ventajas como el escaso espacio ocupado en disco duro, o las voces digitalizadas en castellano (en apenas cinco megas). Por contra, en aspectos como el gráfico o el sonoro (en general) se resiente bastante en un contexto global. En definitiva, «Kingmaker» es un programa que agradará bastante a los más versados en estos temas pero que, mucho nos tememos, se dirige a un sector bastante restringido del mercado.

F.D.L.

A rey muerto, rey puesto..., con la estrategia de «Kingmaker». **75**

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	60
ADICCIÓN	70
SONIDO	70
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	60

Navidad sin sorpresas

CHRISTMAS LEMMINGS

Las fiestas navideñas han llegado a todos nuestros hogares. Las tradiciones de siempre vuelven a nuestras casas. El turrón, el arbolito, el portal de Belén, Papá Noel, los Reyes Magos, los lemmings... Sí, sí, habéis leído bien. Los lemmings vuelven a la carga con motivo de la navidad, con nuevos niveles y decorados totalmente renovados. En otras palabras, cientos de personajillos tapan su pelo verde con un gorrito de Santa Claus.



PC

La indumentaria roja que lucen los pequeñines de pelo verde es más navideña que el mismo Papá Noel.

PC

En efecto, hasta muñecos de nieve deberemos superar si queremos cubrir nuestro objetivo totalmente.



PC

El paisaje helado que cubre «Christmas Lemmings» está compuesto por nieve y resbaladizas placas de hielo.



PC

Como en pasadas ediciones, los lemmings se presentan sencillos en sus primeras fases y muy difíciles en las finales.

- **PSYGNOSIS**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **EGA, VGA**
- **Habilidad**

Tomando como base el primer «Lemmings» que apareció, Psygnosis ha desarrollado un programa que incorpora como novedad más importante las fases de un tono marcadamente navideño (el escenario es la nieve, en el que hay hasta muñecos de nieve), divididas en dos niveles de dificultad. En todas ellas nuestro objetivo es tan claro como simple: salvar el número de lemmings que se nos indiquen, en el tiempo establecido. Para ello contamos con la posibilidad de encargarles una serie de tareas para que lleguen hasta la meta. Estas ya son conocidas por muchos de vosotros: construir puentes, excavar en tres direcciones, pararlos o hacerles explotar.

Nuestro enemigo es el terreno por el que nos moveremos, ya que la única dificultad en este programa es encontrar un camino por el que los simpáticos animalitos lleguen a la meta, usando los iconos que nos ofrezca el juego.

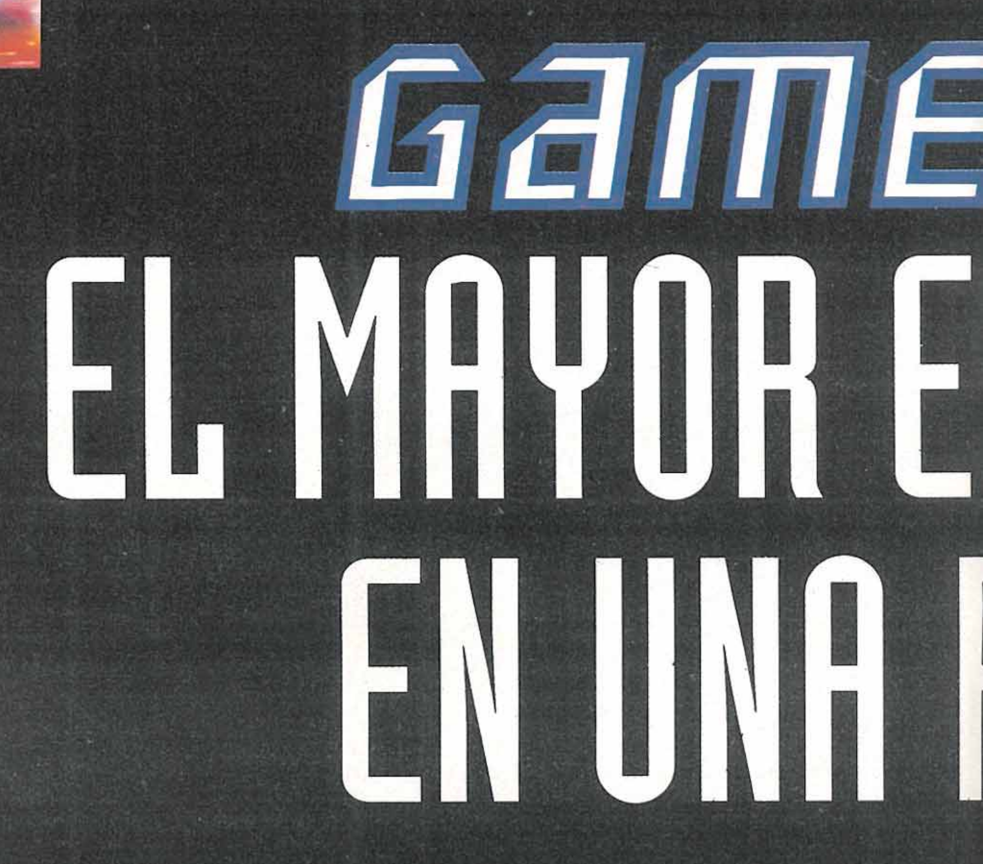
NUESTRA OPINIÓN

«Christmas Lemmings» es un programa que no va a sorprender a nadie. Todo en él es de sobra conocido por todos. Aparte de los nuevos decorados, destacar que los lemmings se han vuelto navideños, y se han puesto el traje rojo de Papá Noel, gorrito con bolita blanca incluída, con el que están más graciosos todavía. Además, las melodías que suenan en el transcurso de la partida son conocidos villancicos, a los que rápidamente les cogeremos el ritmo, tarareando las melodías. Y la verdad que poco más que contar. La dificultad es progresiva, siendo los primeros niveles bastante sencillos, pero a partir del décimo se empiezan a volver un tanto enrevesados. Con ello, os podéis imaginar que la adicción va a ser alta, en buena parte por lo entretenido del programa y por los personajes que lo protagonizan.

O.S.G.

Por mucho que pase el tiempo, los lemmings siempre serán los lemmings. **75**

ORIGINALIDAD	34
GRÁFICOS	75
ADICCIÓN	85
SONIDO	82
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	80



APUESTA POR LA MAS FUERTE Y ALUCINARAS EN COLORES

Pasa de marrones. GAME GEAR es la única videoconsola color portátil donde el espectáculo va contigo.
Una paleta de 4096 colores da vida a los más increibles gráficos, manteniendo hasta 32 en su pantalla de cristal líquido. Para la puesta en escena entran en combate 160 x 146 Pixels de alta resolución.
Además, pantalla exclusiva con iluminación interior para que lo veas claro de noche y de día. La mejor imagen, por definición.
POR UN POCO MAS, NO TE LO JUEGUES A UN COLOR.

LA PORTATIL QUE DA MAS JUEGO

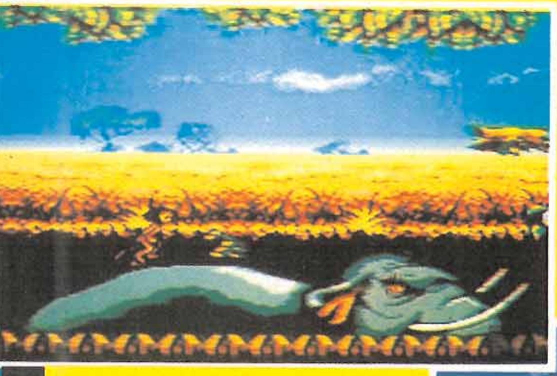
Cantidad de calidad. Fíjate, más de 200 videojuegos exclusivos, cuyo lanzamiento se ha convertido en éxito inmediato: JURASSIC PARK, ALADINO, COOL SPOT, ROAD RUNNER, EL LIBRO DE LA SELVA... y muchos más en la recámara para sorprenderte con las aventuras más apasionantes. NADIE DA MAS JUEGO. SOLO TIENES QUE COMPARAR.



ROMPE LA BARRERA DEL SONIDO

No has oido nada igual. Su sonido estéreo con 4 canales de alta fidelidad te descubrirá una nueva dimensión haciéndote vibrar con la mejor música. DESDE HOY LO DEMAS TE SONARA A LA EDAD DE PIEDRA.











Unitros

GEAR

ESPECTACULO PORTATIL

TU TELEVISION DE BOLSILLO.

¡Lo que te faltaba por ver!. Con un sencillo adaptador, el TV TURNER, tu GAME GEAR se transforma en un televisor portátil ¡ a todo color !. Para ello, cuentas con antena propia, selector de bandas, sintonizador, indicador de canales, ajuste de color... y por supuesto elegir el programa que más te apetezca ver. Cuando quieras y donde quieras. ¡DEJALOS VERDES DE ENVIDIA Y LLEVATE LA MAS GUAPA!.

TODOS LOS COMPLEMENTOS PARA UNA DIVERSION SIN LIMITES

La más sugerente línea de periféricos para exprimir sin tregua tu GAME GEAR: Pack de baterías recargables, Adaptador de corriente para ahorrarte las pilas, Super Wide Gear para que la emoción vaya en aumento, Cable Gear to Gear para compartir el entretenimiento y Carry All para llevarte todo el espectáculo de calle. ¿POR QUE QUEDARTE A MEDIAS?. CON TU GAME GEAR LA DIVERSION NO TIENE LIMITE.

ELIGE TU PACK Y SALTE CON LA TUYA

No te rebajes por otra.
Sólo por un poco más, llévate tu GAME GEAR con todo el equipo.
Nunca tanta diversión tuvo un precio tan tentador, ¡verás como no te resistes!



GAME GEAR BASICA
Incluye: Consola GAME GEAR
1 Juego: COLUMNS
Precio 13.825 ptas. + I.V.A.



GAME GEAR 4 EN 1
Incluye: Consola GAME GEAR
4 Juegos: RALLY CHALLENGE, SMASH TENNIS, PENALTY KICK OUT Y COLUMNS 2.
Precio 17.600 ptas.+ I.V.A.

GAME GEAR TV PACK
Incluye: Consola GAME GEAR
1 Juego: SONIC
Fuente de alimentación.
TV Tuner
Precio 26.000 ptas. + I.V.A.





LA LEY DEL MAS FUERTE

MANIACOS DEL CALABOZO

PUES ASÍ, A LO TONTO, ESTAMOS COMENZANDO UN NUEVO AÑO, AQUÍ TODOS LOS MANÍACOS REUNIDOS UNA VEZ MÁS. ESPERO QUE SEA MEJOR PARA TODOS, EN ASPECTOS COMO EL DE JDRS Y EN OTROS MÁS PROSAICOS Y AL QUE OTROS HUMANOS DAN IMPORTANCIA, COMO EL DINERO, LA SALUD, EL AMOR... EN FIN, LA DEBILIDAD DE ESOS SERES INFERIORES. YA EN SERIO, OS DESEO UN PRÓSPERO AÑO 1994, ASÍ COMO UNAS FELICES NAVIDADES, AUNQUE ÉSTAS QUIZÁ YA HAYAN TRANSCURRIDO EN SU MAYORÍA.

Bueno, pues tras el acto protocolario vamos ya al grano, que hay poco tiempo que perder. A medio cerrar la Puerta Negra, ya nos tenemos que desplazar sin dilación a la Isla de la Serpiente para proseguir impidiendo al Guardian desarrollar su pérfido plan. Pero es que tan dificultosa tarea hemos de compatibilizarla con seguir el rastro del misterioso Sheltem a través de las Islas de Terra en «Might & Magic III». Y si con tan magnas tareas aún nos queda tiempo, podremos ayudar a Kirk, el de las múltiples formas, a encontrar al destructor de su pueblo, el dios Veste, y acabar con él, en el espectacular «Shadowcaster». No olvidemos que también Myth Drannor está atravesando un mal momento («Eye of the Beholder III») y que tampoco todos los Avatares han conseguido cerrar la puerta de Britannia al Guardian («Ultima VII: The Black Gate»).

HECHIZOS IMPRESCINDIBLES

Uno de los mayores alicientes de un JDR es su sistema de magia. Tal sistema se articula en torno a una serie de hechizos, que pueden tomar diversas denominaciones y ser realizados de cantidad de formas, en las que influye la imaginación del diseñador del juego. No obstante, en todos los sistemas de magia hay una serie de hechizos cuyo contenido es el mismo, y que suelen ser casi imprescindibles para terminar el juego. Un ejemplo claro es el hechizo de Luz (normalmente llamado Light; ya veremos que otros responden a distintas denominaciones en cada juego). No cabe duda de que «Dungeon Master» o «Shadowlands», o «Might & Magic» podríamos terminarlo sin usar de este hechizo, pero sería un proceso harto más complicado a la par que aburrido.

Otro de los omnipresentes es el de curar, que permite recuperar esos valiosos Puntos de Vida perdidos en combate o por causa de las trampas. Este hechizo suele estar en mano de Clérigos o Monjes, así como de Paladines. Su denominación cambia bastante de unos juegos en otros. En la serie "Eye of the Beholder", por ejemplo, se llama Cure Light/Serious Wounds; en "Might & Magic" tenemos First Aid, Cure Wounds y Power Cure; otro nombre más habitual es Heal (serie "Ultima" y «Shadowlands»).

No hay que confundir el anterior con otros que suelen atender a similares nombres, como Cure ("Ultima") o, más explícitamente, Cure Poison en otros. Como su traducción indica permiten curar a uno de los miembros del grupo de los tóxicos efectos del veneno, que suelen portar ratas y serpientes. En algunos JDRs más sofisticados, además se disminuyen temporalmente las cualidades del personaje envenenado para simular que está un poco atontado. En los JDRs cuyos monstruos pueden provocar distintos estados extraños al normal, suele haber un hechizo de cura de cada uno de esos estados perniciosos. De nuevo, la mayor parte de las veces se integran en el repertorio del Clérigo.

Cambiando de tercio, la Bola de Fuego (Fireball) es el hechizo de combate más temido por los monstruos, y de mis preferidos. No sé la razón, pero en cuanto consigo este hechizo la moral del grupo sube y nos parece que ya nadie nos va a parar. Y es que puede haber otros hechizos de combate más eficaces, pero éste es un valor seguro: no hay duda de que hace pupita. Y en cambio ese prodigioso Death Touch (Toque de Muerte) que muchos JDRs tienen parece no funcionar la mayoría de las veces.

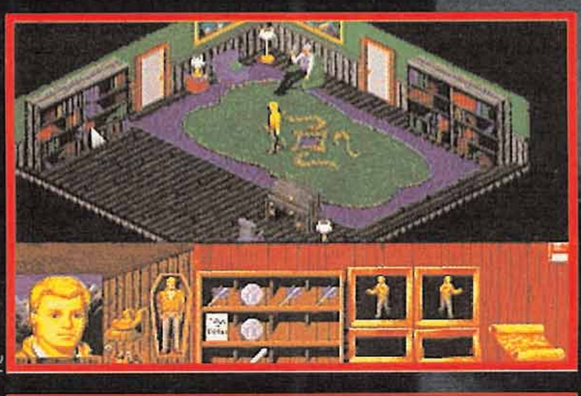
Finalmente para cerrar esta pe-

Veil of Darkness

EL AEROPLANO SE TAMBALEABA EN EL INTERIOR DE LA TORMENTA, PROVOCADA POR ALGO QUE NO PARECÍAN TENER MUCHO QUE VER CON LA NATURALEZA. ESO TAMPOCO ERA MAYOR PROBLEMA, AL MENOS MIENTRAS PROSIGUIERA EL VUELO. LO MALO ES QUE LA BAMBOLEANTE SITUACIÓN IBA A DURAR POCO Y TE VERÍAS REALIZANDO UN ATERRIZAJE FORZOSO EN UNA ESPECIE DE VALLE..., LO SIGUIENTE QUE VISTE FUE UN ROSTRO FEMENINO.

No tardarías mucho en descubrir que estabas en un valle del que era imposible salir, un valle dominado por un ser perverso de nombre Kairn, al que las circunstancias familiares transformaron en un vampiro inmortal. Su única diversión a lo largo de la eternidad era atraer mortales a su valle para medirse con ellos en astucia y ver si alguno era capaz de derrotarle. Ahora ya tiene explicación lo de la tormenta y el aterrizaje forzoso, ¿verdad?

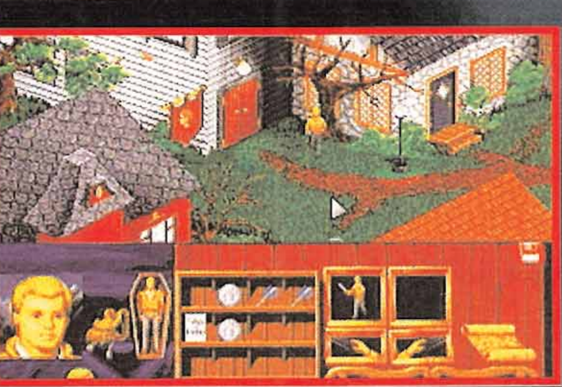
Bueno, ¿qué se puede hacer en tan desesperada circunstancia? Estás atrapado en un valle en perpetua oscuridad, la gente te evita, se han producido varios sangrientos asesinatos y a tu avión le llaman "pájaro de hierro" pero nadie sabe dónde está. ¿Qué se puede hacer? Pues está claro, ponerte en contacto con Ferhergón a través de Micromanía, que también llega al valle prohibido.


PC


PC

PRELIMINARES

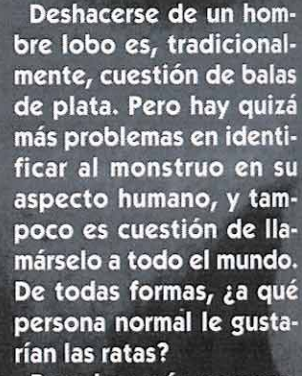
El desarrollo del juego va avanzando mediante diálogos con NPC's y uso de objetos. Al principio sólo puedes recorrer el pueblo en que te han recogido, pero cuando vas cumpliendo las distintas tareas algunos personajes te hablan de otros lugares que consecuentemente puedes pasar a explorar. En este aspecto, destaca mucho la conversación con los clientes del bar: cuando no sepas qué hacer intenta hablar con ellos.


PC

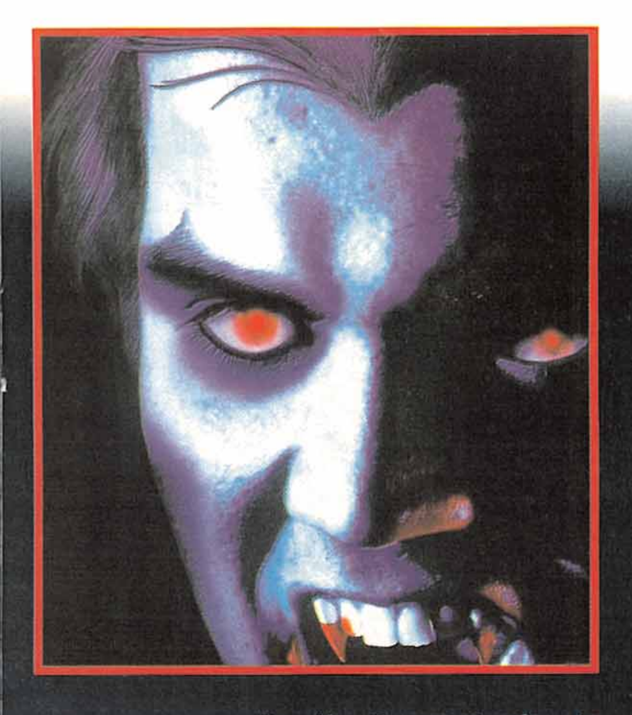
Pero ya es hora de hablar con tu protector Kyrill, que te pedirá un favor a cambio del suyo. Encontrar el martillo no es difícil, pero deberéis desplazar un armario para su hallazgo. Id siguiendo la profecía a partir de este momento, pues contiene las acciones a realizar para culminar el juego. El siguiente objetivo tiene algo que ver con resucitar a un muerto. El muerto a revivir es el árbol que localizaréis en la improvisada pista de aterrizaje. El monje loco del monasterio os dará pistas sobre cómo lograrlo; si necesitáis fuego, la señorita de la barra de la posada os lo puede proporcionar.

La aldea no tiene metro, me temo, pero compensa la carencia con unas estupendas catacumbas. El acceso –tiene dos entradas aunque una está cerrada por obras– es desde la casa del ladrón de martillos, y de nuevo pasa por empujar algún mueble. La profecía también afirma que daremos descanso a un espíritu cuyo cuerpo fue injustamente ahorcado. Pero hay que buscar al verdadero culpable y demostrárselo al gobernador con pruebas; con tres pruebas. ¿Quién fue? Tal vez alguien que quiera revitalizar su negocio..., en su casa y en su huerto encontrarás las evidencias de su acción.

Deshacerse de un hombre lobo es, tradicionalmente, cuestión de balas de plata. Pero hay quizá más problemas en identificar al monstruo en su aspecto humano, y tampoco es cuestión de llamárselo a todo el mundo. De todas formas, ¿a qué persona normal le gustarían las ratas?



Pero hay más personajes curiosos en este juego. La bruja de la encrucijada es uno de ellos. Veneraba a su abuelo, pero el pobre sufrió un castigo y ahora vigila eternamente la puerta del mausoleo del cementerio. Por suerte para la nietecita, tu profecía indica que habrás de devolverle a su mundo. Los Ritos Etéreos de la biblioteca del monasterio tienen la clave



para tan magna realización. Y recuerda cómo le mataron si te falta algún badajo. Además, tal como están las cosas, a nadie molestará que hagas sacrilegio en el cementerio.

No todo es felicidad, por desgracia. Un nuevo asesinato turbará la paz en la taberna, y la privará de hilo musical. Como no hay mal que por bien no venga, gracias a ello podrás terminar la ruta turística por las catacumbas a fin de recoger algunos objetos de interés. Hay una niña enferma, medio loca, para cuya curación puede ser de ayuda la gitana curandera. Los componentes de la pócima se hallan en el cementerio, en las catacumbas y de la mano de un niño. Espero que la niña de salve..., aunque sea por los pelos. Y también hay una jovencita muda, que te descubrirá una inesperada noticia relacionada con Kyrill y su familia, si es que sabes abordarla con sus amoríos. En fin, el noble acero, ya no vil, dará la solución.

Por ahora dejemos aquí el desarrollo de la profecía que marca tu destino. O mejor, sólo una relación de objetos para satisfacer a la familia de Kairn: violín, pluma, moneda antigua, sombrero, estoque, daga de adorno, anillo con sello y diamante. Si todo ha ido bien, en este momento vuestro inventario contará con todos ellos a excepción de los más afilados.

OTROS DATOS DE INTERÉS

El valle está poblado por enemigos variopintos, que tienen en común dos cosas: estar al servicio del Señor Oscuro y tenértela jurada. Como sabéis, la dificultad del combate es regulable, por lo que éste no debe ser obstáculo para vuestro progreso. El conocimiento que os hace más falta es qué arma ha de usarse contra cada especie. Y eso es lo que os voy a contar ahora mismo:

-Lobos: cualquier arma acabará con ellos.

-Esqueletos: la maza ceremonial del monasterio resulta mala para sus huesos.

-Fuegos fatuos: una vara de serbal cogida en el bosque oscuro y tallada con sabiduría resulta imprescindible para enfrentarse con ellos.

-Zombies: la ya citada espada de noble acero, que os hará el orfebre tras suministrarle la módica cantidad de 15 monedas de plata.

-Fantasmas: la misma espada que afecta a los zombies es útil contra sus primos los fantasmas, siempre que haya sido bendecida por un hombre de Dios.

-Bichos del jardín: los machetes son válidos para destrozarlos..., llevabas uno en el avión, no lo olvides.

-Murciélagos: cualquier arma valdrá contra los mamíferos alados.

-Mujeres vampiro: son un poco guarras y no soportan el contacto con el agua..., bendita, que te será suministrada en el monasterio.

-Hombre lobo: más arriba se dio la receta, que no quiero repetir.

Y seguro que también os resultan útiles los siguientes datos, referentes a cómo curar las distintas anomalías que os provoque el combate. El veneno de los bichos del jardín tiene su antídoto en los sabrosos cardos. Si lo que te afecta es la debilidad transmitida por las sombras, te recomiendo el consumo de capuchinas. Si cayeras enfermo por algún contacto indeseado, he oído que el mosto lo cura todo. Por último, contra el envejecimiento sólo te valdrá la lectura del libro de hechizos temporales, que encontrarás en la gran Mansión.

Con lo escrito, seguro que se ha corrido un poquito el velo de oscuridad que rodea a este juego. Por supuesto, si seguís sin tener suficiente luz, no dudéis en pedirme más velas e incluso una linterna. Ya sabéis dónde me tenéis. Nos vemos dentro de poco.

Ferhergón

queña lista, hay que incluir los hechizos de escudo (Shield) que, como es sabido, permiten proteger al personaje ciertos ataques o, al menos, reducir los daños recibidos. La mayoría de los JDRs lo incluyen, aunque personalmente casi nunca desperdicio puntos en él, salvo casos puntuales de alta desesperación.

OTROS MANIACOS

Comenzamos con el Loco de Segovia que nos manda desde Los Cárpatos una divertidísima carta que merecería ser reproducida entera, lo que no haré por carencia de espacio. Resulta que en cierto castillo de las citadas montañas habita "el carraspeante, acartonado, artrítico y posiblemente sifilítico y cuasimomificado Viejo acompañado por su asqueroso, babeante, repugnante y maloliente sirviente Yiepp, quien se encuentra muy ocupado intentando evitar el asqueroso chorro de sustancia verdeviscosa que desprende de sus partes menos pudendas la querida y diarreica mascota Smaug". También les acompaña el Aventurero del Spectrum, y ambos están "al borde del ataque de tos espasmódico-bronquial más grande de la historia de estas montañas" pues llevan dos años atascados en el santuario Urqol de «Dark Heart of Uukrul». Tal mensaje lo ha traído, con gran riesgo de su vida, el Loco, pues al salir del "Archiapestoscutrasqueroso Castillo", "el Tontolculo del Yiepp" intentó agarrarle la única pierna que le quedaba.

El tono de la carta sigue por el estilo, dedicando sus votos 4 a «Dark Heart of Uukrul» y 2 a «Ultima VII». Termina con una cita famosa "Volveré", que achaca a McArthur, Sir Clive Sinclair y a él mismo. Por cierto, creo que también fue famosa en la boca de Terminator. Pues nada, no tardes en escribir, chaval. Entre tanto, responderemos un poco a su enigma. Este recorrido tiene forma de cubo 7x7x7: te aconsejo que hagas un mapa. En el nivel 6 encontrarás tres palancas que debes accionar en el siguiente orden: 2, 1, 3. Hecho esto, se abren unas puertas en el nivel 5. Hecho esto, y si ya tienes el corazón, podrás dirigirte a la verja del nivel 7 que abrirás con la llave de bronce recogida en el cuarto. Alternativamente, puedes abrir una puerta secreta en su este con la palabra secreta Qolaris. Hasta otra, Loco de Segovia, y recuerdos al Viejo, Yiepp, Smaug y Hebilla de Calatayud.

Alberto Padilla, de Santander, hace sus preguntas en clave. Por tanto, se merece que le respondan en clave, que, por supuesto, revelaré a los demás maniacos en el próximo número. A la primera pregunta, la respuesta es RVF UF EFÑ NPSDJMMB; a la segunda es algo más fácil KDDSD KZR HMRSPTBBHÑMDR. Y, por favor, no vuelvas a codificar las preguntas. Ya en castellano normal, Alberto da sus opiniones sobre algunos JDRs, siendo algunas bastante divertidas. Por ejemplo, «Crystals of Arborea» le parece "más simple que el mecanismo de un globo". «Dragons of Flame» es un "paquetuco" y no le gusta nada. «Hero Quest» es "tan complejo como el parchís y tan estratégico como la oca". Finalmente, no se explica cómo la puntuación en sonido de «Elvira II» fue tan inferior a la de «Shadowlands», si éste apenas tiene, y en cambio el otro tiene muchas melodías desquiciantes. Ten en cuenta que no se puntúa la música, si no el sonido; además, a mi molestan las melodías tostonas y, por contra, los efectos sonoros de «Shadowlands» eran impecables a la vez que de gran importancia para el desarrollo del juego. El último argumento a favor de mi opinión es que, sobre gustos, no hay nada escrito.

Concluyamos ya la primera reunión del recién estrenado año. El último en salir que apague las luces y cierre la puerta. Venga, hasta otro día: el próximo mes, más.

Ferhergón

CALABOZOLISTA

Pocas novedades, pero jugosas, en la lista de este mes. Ya tenemos en carrera a «Eye of the Beholder III» que ha entrado meteóricamente al puesto tercero de los cinco de mes, en perjuicio de su predecesor, que se ve obligado a descender dos puestos. Por su parte, «Ultima VII» parece encontrarse bastante cómodo en su privilegiada posición y no se ven posibilidades de que en los próximos meses la abandone. Como no me canso de repetir, tiene calidad sobrada para ello, y parece que vosotros así lo reconocéis. «Shadowlands» se mantiene un mes más entre los cinco preferidos, y con éste van trece. Y aparece y desaparece continuamente, como el Guadiana, «Legend», al cual tenemos encaramado en la quinta posición.

Bueno, estos son vuestros gustos este mes; espero vuestros votos para el próximo. Como sabéis, sois vosotros los que configuráis los cinco del mes. Y en éste vuestro preferido, el juego del mes, es «Ultima VII: The Black Gate».

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL
Votos contabilizados en Noviembre-93

1.- Ultima VII: The Black Gate
2.- Eye of the Beholder III
3.- Shadowlands
4.- Eye of the Beholder II
5.- Legend

DIVULGACION

INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA PARA TORPES

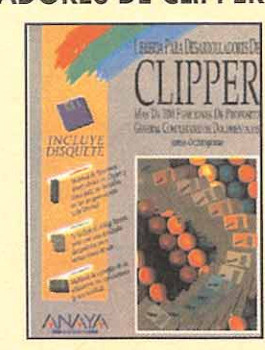
307 Págs. 1.995 Ptas.

Cosme Romerales era un oficinista vulgar que no sabía manejar el ordenador hasta que un día una descarga eléctrica le convirtió en Megatorpe. Megatorpe es el personaje creado por Forges para ayudarnos a entender mejor la informática en una nueva colección de la editorial Anaya. El libro que la inaugura explica con la ayuda del forgendro que es un ordenador y para que sirve. Algo que todavía no sabe mucha gente que acaba de adquirir una de estas infernales máquinas y le tiene comida la moral. Bromas aparte. La iniciativa de Anaya y el libro en sí merecen todos nuestros elogios, por su claridad y sencillez.

Kosme J. del Teso ****
Anaya Multimedia Nivel «I»

PROGRAMACION

LIBRERÍA PARA DESARROLLADORES DE CLIPPER



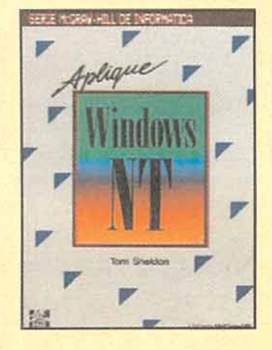
599 Págs.. 6.189 Ptas.

La utilización del lenguaje Clipper para la creación de bases de datos está tremendamente extendida entre los desarrolladores de software. El conseguir la forma de que un determinado módulo encaje en el programa se convierte en el principal obstáculo para que funcione la aplicación. La misión de este libro es proporcionar una serie de funciones que conseguirán obviar muchos de los problemas más graves. El texto está bien esctructurado y bien documentado, las funciones, como era lógico, se incluyen en un disquete y su inclusión directa dará un aspecto mucho más profesional a tus programas.

James Occhiogrosso ***
Anaya Multimedia Nivel «E»

SISTEMAS OPERATIVOS

APLIQUE WINDOWS NT



544 Págs. 4.120 Ptas.

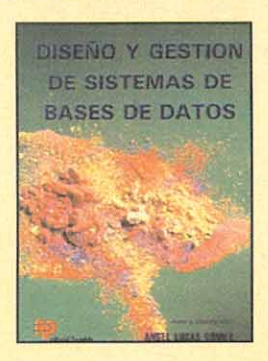
Windows NT es el primer producto de Microsoft destinado a los grandes equipos. Los creadores del MS DOS se introducen en un nuevo ámbito que estaba hasta ahora reservado a otros sistemas mucho más específicos. Windows NT une la facilidad de uso de Windows a unas prestaciones específicas de alta gama.

Este manual nos introduce en el nuevo S.O. de Microsoft desde los primeros pasos hasta llegar a dominar por completo las herramientas que incluye. Se trata de un producto elitista pero la proliferación de grandes corporaciones están haciendo de Windows NT uno de los nuevos estándares del mercado.

Tom Sheldon ***
McGraw Hill Nivel «C»

BASES DE DATOS

DISEÑO Y GESTIÓN DE SISTEMAS DE BASES DE DATOS



472 Págs. 3.000 Ptas.

Gestionar y crear bases de datos es una tarea bastante más complicada de lo que parece. Sin embargo los enormes volúmenes de información que requiere la sociedad moderna sólo pueden estar accesibles gracias a la informática. Con este libro aprenderás las bases fundamentales de creación de bases de datos y profundizar en ellas.

El manual no está diseñado pensando en principiantes sino que requiere que el tema sea ya conocido por aquellos que inicien su lectura. Sin embargo no es imprescindible tener amplios conocimientos de informática al tratarse un textos básicamente teórico.

Angel Lucas Gómez **
Paraninfo Nivel «C»

· PÉSIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS



HP DESKJET 310 IMPRESIÓN PORTÁTIL

La nueva HP Deskjet 310 de Hewlett Packard está pensada para ser usada con cualquier modelo de ordenador portátil. Sin embargo, sus características técnicas superan las de muchas otras impresoras estáticas de mayor tamaño. Al funcionar a base de inyección de tinta permite resoluciones de hasta 300 puntos por pulgada con una velocidad de tres páginas por minuto. La HP Deskjet 310 posee 84 tipos de letra incorporados y se le puede conectar un alimentador automático de hojas o un kit de color.



Para más información llamar a Hewlett Packard al teléfono (91) 626 16 00.

MULTIMEDIA EN VÍDEO

Projectt ha ampliado su gama de productos multimedia con la incorporación a su catálogo de nuevos modelos de tarjetas. Entre las placas digitalizadoras podemos destacar la Video Blender, que captura en resoluciones de hasta 640x480 en HI Color y posee entradas de vídeo compuesto y S-VHS. También existen digitalizadoras con sintonizador cuya estrella es la DS1 Wave Watcher que permite imágenes como máximo de 800x600 pixels y funciona bajo Windows. PC Tuner es un sintonizador que posee entrada de señal de antena con salida de vídeo y sonido estéreo. En lo referente a los conversores de VGA a vídeo compuesto, podemos destacar el PV 110PH, una tarjeta SVGA compatible ET 4000 que permite salidas de hasta 800x600 Hi Color y tiene conectores externos de vídeo compuesto, S-VHS y RGB.

Para obtener más información podéis llamar a PROJECTT al teléfono (93) 231 35 92 o poner un fax al (93) 265 28 33.

NUEVO TELÉFONO CELULAR DE MOTOROLA

Motorola, la compañía fabricante de la gama de procesadores 68.000 de 32 bits, acaba de comercializar en nuestro mercado un nuevo modelo de teléfono celular con unas prestaciones verdaderamente impresionantes. El Micro T.A.C. Classic posee una pantalla de cristal líquido de diez dígitos, aunque su memoria puede almacenar hasta 32 por número telefónico, tiene 99 registros, posibilidad de bloc de notas, control de volumen y auricular, e indicadores de carga, entre otras características. Permite, dependiendo del tipo de batería empleada, hablar hasta 130 minutos o permanecer 24 horas en espera y su peso es de, únicamente, 315 gramos. El Micro T.A.C. Classic además de todo esto, cuenta con varios kits de automóvil para adaptarlo a cualquier modelo y poder extraerle más rendimiento al mismo.

Para más información podéis llamar a Motorola al teléfono de Madrid (91) 634 03 84.

YA ESTÁ DISPONIBLE PAINTBRUSH V PLUS

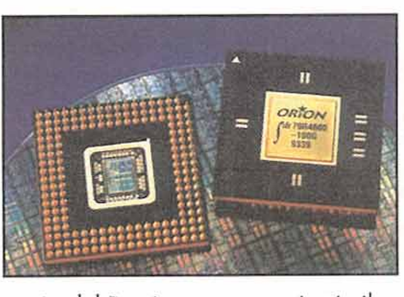
Paintbrush es uno de los programas de dibujo más ampliamente difundidos en la actualidad. Si sois usuarios de PC y Windows podréis comprobar que hasta en el popular entorno se incluye una versión reducida de este conocido programa. ZSoft es el nombre de la compañía creadora de Paintbrush y, también, cómo no, del utilizadísimo estándar PCX de formato gráfico. La última versión de Paintbrush incorpora nuevos y mejorados filtros para corregir imágenes incluso en 24 bits, o lo que es lo mismo, millones de colores. Además, posee más herramientas que en ediciones anteriores a pesar de mantener casi intacto el interfaz de usuario que tan buen resultado ha dado a la compañía. Otra de las ventajas de Paintbrush V Plus es que trabaja bajo MS-DOS por lo que no necesita de un potente ordenador para funcionar.

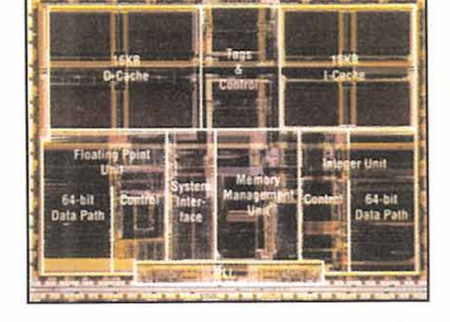


Para más información podéis llamar a Anaya al (91) 320 01 19.

POTENCIA RISC A PRECIO DE 486

Integrated Device Technology (ITD) ha desarrollado una nueva gama de procesadores con el nombre de Orion, cuyo primer exponente bate el récord de potencia del Pentium a un precio similar al de los actuales 486. Durante 21 meses, la compañía Quantum Effects Design ha elaborado para ITD el Orion Mips R4600PC-100, que ha resultado un 5% más rápido que el Pentium a 66 Mhz. Éste es un procesador de 64 bits que corre internamente a 100 Mhz y a 50 Mhz externamente. Además se trata del chip MIPS, que posee el caché primario más eficiente del mercado –16KB para instrucciones y 16KB para datos–, junto con un protocolo de lectura-escritura de dos vías.





Para más información podéis llamar a ITD al teléfono de Inglaterra 07 44 0372 363734 o mandar un fax al 07 44 0372 378851.

Elige A LOS MEJORES del 93

Desde estas mismas páginas muchas veces hemos recalcado la importancia que tiene para nosotros vuestra opinión. Pues bien, ha llegado vuestro turno y os proponemos este concurso para elegir entre todos los mejores programas del año.

Todo lo que debéis hacer es enviarnos el cupón indicando en cada categoría el programa que os parezca el mejor de su género.

La selección de nominados ha sido realizada por la redacción de Micromanía y os podemos asegurar que ha sido una de las tareas más difíciles que hemos emprendido en los últimos meses y con seguridad la que más quebraderos de cabeza nos ha dado. Aquí están los nominados, la última palabra como siempre la tenéis vosotros.

Además, entre todas las cartas recibidas se sortearán 10 fabulosas Mountain Bike

ROL
LEGENDS OF VALOUR (SSI)
ULTIMA VII BLACK GATE (ORIGIN)
EYE OF THE BEHOLDER 3 (SSI)
SHADOW CASTER (ORIGIN)
COBRA MISSION (MEGATECH)

ESTRATEGIA
DUNE 2 (VIRGIN)
SYNDICATE (BULLFROG)
STRONGHOLD (SSI)
SEAL TEAM (E.A.)
MAELSTROM (EMPIRE)

SIMULADOR
STUNT ISLAND (INFOGRAMES)
X-WING (LUCASARTS)
TFX (OCEAN)
STRIKE COMMANDER (ORIGIN)
F-15 III (MICROPROSE)

AVENTURA
ALONE IN THE DARK (INFOGRAMES)
LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES (E.A.)
LEGEND OF KYRANDIA (VIRGIN)
POLICE QUEST 3 (SIERRA)
DAY OF THE TENTACLE (LUCASARTS)

ARCADE
PRINCE OF PERSIA 2(BRODERBUND)
LEMMINGS 2 (PSYGNOSIS)
JURASSIC PARK (OCEAN)
CYBERRACE (CYBERDREAMS)
MORTAL KOMBAT (ACCLAIM)

DEPORTIVO
F1 GRAND PRIX (MICROPROSE)
SENSIBLE SOCCER (SENSIBLE SOFT)
PC FUTBOL (DINAMIC MULTIMEDIA)
NHL HOCKEY (E.A.)
GOAL! (VIRGIN)

GRÁFICOS
ALONE IN THE DARK (INFOGRAMES)
SHADOWCASTER (ORIGIN)
DAY OF THE TENTACLE(LUCASARTS)
STRIKE COMMANDER (ORIGIN)
THE 7TH GUEST (TRILOBYTE)

BANDA SONORA
DAY OF THE TENTACLE (LUCASARTS)
SPACE HULK (E.A.)
X-WING (LUCASARTS)
ALONE IN THE DARK (INFOGRAMES)
LA BELLA Y LA BESTIA (INFOGRAMES)

PROGRAMA EN CD-ROM
THE 7TH GUEST (TRILOBYTE)
DRACULA UNLEASHED (ICOM)
LA LIEBRE Y LA TORTUGA (BRODERBUND)
DUNE (VIRGIN)
SPACE QUEST IV (SIERRA)

PROGRAMA DEL AÑO
FLASHBACK (DELPHINE)
F1 GRAND PRIX (MICROPROSE)
DAY OF THE TENTACLE (LUCASARTS)
STRIKE COMMANDER (ORIGIN)
STUNT ISLAND (INFOGRAMES)
JURASSIC PARK (OCEAN)
LEMMINGS 2 (PSYGNOSIS)
TFX (OCEAN)
X-WING(LUCASARTS)
ALADDIN (VIRGIN)

BASES

1º.Podrán participar en esta votación todos los lectores que envíen su cupón de voto (no valen fotocopias) a :

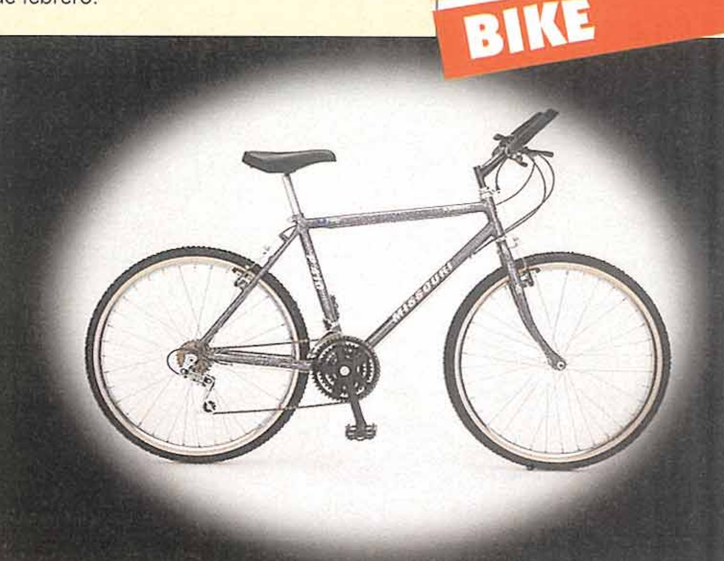
HOBBY PRESS,S.A.
MICROMANIA
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas. Madrid
Indicando en una esquina del sobre: **MEJORES JUEGOS DEL AÑO**

2º.Sólo podrán participar en la votación los sobres recibidos con fecha de matasellos de 25 de Diciembre de 1.993 al 1 de Febrero de 1.994.

3º.El escrutinio de los votos se realizará a lo largo del mes de enero y los resultados finales se prepararán el 4 de febrero.



4º .De entre todas las votaciones recibidas, la redacción de **MICROMANIA** y **HOBBY CONSOLAS** elegirá al azar DIEZ cartas que serán premiadas con una MOUNTAIN BIKE cada una. El premio no será en ningún caso canjeable por dinero.



5ºEl ámbito territorial de esta promoción es nacional.

6ºLos resultados de este concurso se publicarán en el número de Marzo de la revista.

7ºEl hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8º.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por el organizador de esta votación: HOBBY PRESS SA.



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Indica en la linea de puntos el mejor juego de cada categoría entre los nominados.

PROGRAMA DEL AÑO ____________
ROL ____________
ESTRATEGIA ____________
SIMULADOR ____________
AVENTURA ____________

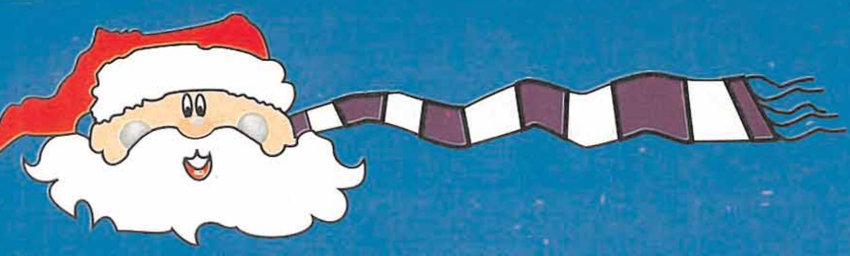
ARCADE ____________
DEPORTIVO ____________
GRÁFICOS ____________
BANDA SONORA ____________
PROGRAMA EN CD ROM ____________

Nombre y Apellidos ____________
Dirección ____________
Población ____________
Provincia ____________ C. Postal ____________
Teléfono ____________

YO NEXUS 7

Navidades Digitales

Por Rafael Rueda



Sí. Esa noche caía una terrible helada sobre la ciudad. Era la víspera de Navidad y claro, lo normal es que hiciese frío y nevase pero… ¡Caramba! ¡No de aquella manera! Hoy hacía tanto frío que hasta los termómetros de los hogares "temblaban bajo cero" mientras el mercurio se congelaba en sus barrigas de cristal. ¡Vaya nochecita que nos espera!, pensaba todo el mundo. De allá arriba empezaba a nevar con tanta fuerza como para ponerse serios de veras.

CAPÍTULO 1: En la esquina de la calle principal, envuelto en en un espeso abrigo de lana, un niño vendía cajas de cerillas con "villancicos digitalizados" dentro. "¡Caballero, compre una caja de 'cerillas cantarinas'! ¡Sólo cuestan dos monedas!". Su voz quebrada salía a través de la bufanda roja que llevaba cubriéndole la boca, "¡Compre señor!, ¡Compre!". Nadie se detenía frente al chico. Y es que, ¿quién iba hacerlo cayendo tanta nieve?

CAPÍTULO 2: En la redacción de la revista Micromanía, el director y sus redactores –un grupo de chicos y chicas majísimos– encendían unos troncos de leña dentro de la chimenea de la habitación. Habían estado celebrando la Navidad por la tarde, y entre copitas, villancicos, y más copitas se les había echado la noche encima y lo peor…, la nevada cortaba las calles. ¿Era alguien capaz de volver así a casa? "¡Esperamos pues!", se dijeron. Y siguieron tarareando canciones navideñas. ¿Echamos otra copita de anís?

CAPÍTULO 3: Continuaba nevando. Nieve y más nieve. ¿Se trataba de un alud navideño?

CAPÍTULO 4: También en el "País de los Videojuegos" caía una grotesca nevada. Al bueno de Robocop se le habían helado las articulaciones cuando volvía de comprar los regalitos y estaba casi petrificado en la acera de la Avenida Sega St. Los diodos comenzaban a parpadearle.

CAPÍTULO 5: Mario y Luigi andaban como locos intentando desatascar las tuberías y cañerías de los edificios sintéticos de Chip City, pero no era fácil: doce horas currando sin parar y estaban hechos polvo. ¡Mira que ser fontaneros en Navidad!

CAPÍTULO 6: En la fábrica de juguetes de Santa Claus, se ultimaban los preparativos para la gran noche de los regalos. Los "lemmings enanitos" trabajaban a toda pastilla y "Santa" tecleaba su ordenador mientras le goteaba la nariz. Los renos también estaban constipados. ¡Qué nochecita!

CAPÍTULO 7: En Chip City, Sonic y "Dos colas" corrían veloces a comprar champán antes de que cerraran las tiendas. Al otro lado de la calle –esquina con Sega St–, el Demonio de Taz-Mania sonreía, al tiempo que lanzaba una enorme bola de nieve al parabrisas de un coche que circulaba por allí. Muy cerca del parque Cobol, Goku, que había colocado un tenderete de vídeos y comics Manga, hablaba con las Tortugas Ninja para que le comprasen algo. ¡La noche estaba como para pararse a comprar!

CAPÍTULO 8: La redacción de Micromanía estaba a tope de marcha. Allí dentro ya nadie se acordaba de la "gran nevada" del exterior. Todos ellos y ellas bailaban alrededor de un viejo gramófono los compases de una antigua canción de Massiel: "La, La, La". Ni ellos llevaban el ritmo, ni ellas bailaban bien, pero…, ¿qué importa? ¿Otra copita?

CAPÍTULO 9: El niño de la esquina de la calle principal –sí, el de las cerillas cantoras– se había quedado congelado con su bracito extendido. En la palma de su mano, un cubito de hielo –con una cajita de cartón en su interior–, dejaba escuchar un soniquete desafinado: "Nochii de Pazzzz… Noche di Amoorrr…". Hubiera sido mejor vender castañas asadas para el frío ¿no?

CAPÍTULO 10: En las calles de "La ciudad de los humanos", ¡nevaba de gordo! Cientos de coches yacían hibernados bajo toneladas de blanca y pura nieve. Dentro de las casas, la gente tiritaba que daba gusto y susto. Las panderetas y las zambombas se tocaban sin apenas esfuerzo. ¡Eso sí que era tiritar! ¡Qué frío de narices!

CAPÍTULO 11: Nuestro Robocop metalizado expiraba boca abajo en la fría acera. Sus circuitos resfriados daban el último "beep". A su lado dos gremlins sonrientes le sacaban las baterías de la espalda con un abrelatas oxidado. ¡Por favor señores! ¡No sean bestias que es Navidad!

CAPÍTULO 12: También nuestros queridos Mario y Luigi aparecían petrificados, como estatuas de sal, en los tejados del Pixel Palace. Una llave inglesa congelada y un pañuelo de cuadros con restos de "mucosidad nasal helada", era lo único que se podía ver de nuestros dos héroes. Todas las tuberías de la ciudad de los videojuegos acababan de estallar. La blanca y pura nieve había sepultado a toda la población de Pixelandia. Todos nuestros amigos habían pasado a mejor vida congeladitos como polos de esquimales. ¡Adiós ordenadores! ¡Adios videoconsolas! ¡Vaya faena con la dichosa y maldita nieve!

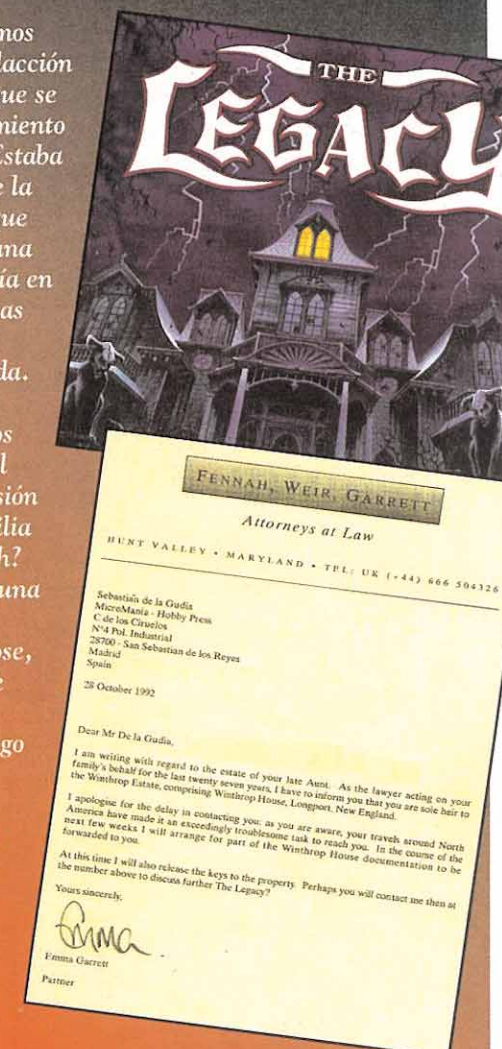
CAPÍTULO 13: Santa Claus había agarrado tal pulmonía que el médico de cabecera le recomendó reposo y supositorios durante un mes. Los lemmings estaban enviando un fax rápido al lejano Oriente. Este año los juguetes y regalos los repartirían los Reyes Magos, ya que por aquellas lejanas tierras no había nevado. ¡Menos mal!

CAPÍTULO 14: Los únicos que estaban como si tal cosa, eran los amigos y las amigas de la revista Micromanía, que seguían danzando "pandereta en mano" y desentonando cancioncillas navideñas; gracias al coñac y a las copitas de anís seco habían logrado superar las bajas temperaturas del exterior. Eran de los pocos supervivientes a la glacial nevada y, ajenos a todo, seguían dando saltos y cantando –esta vez arrancaban con el estribillo de "El pequeño Tamborilero", ¡ram tam tam plan! ¡ram tam tam plan!, muy coloraditos y animaditos todos ellos. Uno de los chicos se arrimó a la chimenea, dando un traspiés, y avivó un poco más el fuego echando un trozo de…, ¿pata del sillón del jefe? Con el cebollón habían incinerado media oficina –ordenadores incluidos–. ¡Bueno! –se dijo– con el frío que hace ¿quién echaría de menos una pata más del sillón? Faena terminada, regresó al grupo para seguir con la marcha. ¡Navidaaaad! ¡Navidaaaad! ¡Dulce Navidaaaad! ¡Oídme chicos! ¿Os habéis dado cuenta de la que está cayendo ahí fuera? ¡Feliz Navidad!

MICRO Manías

CUALQUIER PARECIDO CON LA REALIDAD ES PURA COINCIDENCIA

Hace unos días hemos recibido en la redacción una carta en la que se nos informaba del fallecimiento de nuestra anciana tía. Estaba firmada por el abogado de la familia, y nos explicaba que éramos los herederos de una gran fortuna, que consistía en una mansión y unas tierras que, según hemos podido saber, valen una millonada. Con la misiva, venía una fotografía de la casa, y nos hemos quedado helados al verla. Más que una mansión parecía la casa de la familia Monster. ¡Qué miedo! ¿eh? Pues resulta que todo es una broma ideada por los responsables de Microprose, para presentarnos una de sus últimas creaciones: «The Legacy». Es un juego de rol con unos gráficos soberbios y un desarrollo espectacular. Todavía no sabemos si aparecerá en nuestro país, pero lo que hay que reconocer, es que la forma de presentarnos es original y atractiva, ¿verdad?



FENNAH, WEIR, GARRETT

Attorneys at Law

HUNT VALLEY • MARYLAND • TEL: UK (+44) 666 504326

Sebastián de la Gudia
MicroMania - Hobby Press
C de los Ciruelos
N°4 Pol. Industrial
28700 - San Sebastian de los Reyes
Madrid
Spain

28 October 1992

Dear Mr De la Gudia,

I am writing with regard to the estate of your late Aunt. As the lawyer acting on your family's behalf for the last twenty seven years, I have to inform you that you are sole heir to the Winthrop Estate, comprising Winthrop House, Longport, New England.

I apologise for the delay in contacting you: as you are aware, your travels around North America have made it an exceedingly troublesome task to reach you. In the course of the next few weeks I will arrange for part of the Winthrop House documentation to be forwarded to you.

At this time I will also release the keys to the property. Perhaps you will contact me then at the number above to discuss further The Legacy?

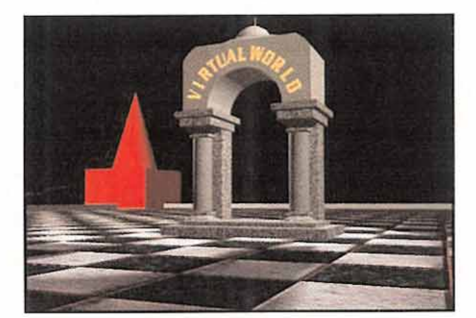
Yours sincerely,

Emma

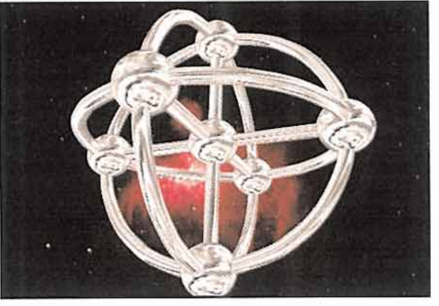
Emma Garrett

Partner

LA Otra PANTALLA







Julio Municio Oliver, más conocido por Némesis, al que todos recordaréis por unas pantallas publicadas hace unos números realizadas en formato ANSI, vuelve a la carga con otro tipo de dibujos. En esta ocasión ha utilizado el programa 3D Studio, con lo que la calidad es bastante superior. El tema elegido ha sido las fiestas navideñas, de las que muchos disfrutáis en estos momentos. Y a juzgar por las imágenes, Julio ha trabajado duro. Pues nada más, sólo desearte un próspero Año Nuevo y que los Reyes Magos te traigan muchas cosas buenas.

¿Por qué

ahora que la cantidad de CD-ROMs aumenta en nuestro país, no se encarga nadie de traducirlos a nuestro idioma?

¿Cómo *es posible que algunos programas que tienen un precio elevado, resulte luego que no responden a la calidad que se les exige debido a su precio?*

¿Qué *ocurre con la videoconsola Jaguar, que se puede adquirir desde hace algunos meses en países como Japón e Inglaterra y todavía no tenemos noticias de su futuro en nuestras fronteras?*

¿Cuándo *aparecerá software producido exclusivamente para las pistolas de Sega y Nintendo, y dejen de ser una caja molesta y sin uso en nuestros armarios?*

SOPA DE LETRAS

R	V	D	L	R	H	K	U	E	W	Q	4	G	B	N	S	Ñ	Y	T	E	A	Q	G	R	E	B	C
D	R	O	O	G	Q	H	N	G	T	Y	S	P	O	L	I	C	E	Q	U	E	S	T	3	T	T	S
Z	X	W	S	E	R	B	E	G	R	H	T	R	J	B	E	B	W	R	E	J	Y	T	H	T	A	M
G	I	N	T	E	R	P	L	A	Y	G	N	Y	P	K	R	F	W	R	T	Y	V	N	G	F	S	A
V	B	R	V	F	G	H	T	J	T	Y	R	6	H	N	R	G	F	C	Y	B	E	R	R	A	C	E
V	B	E	I	A	W	G	T	H	Y	T	H	B	C	F	A	G	H	T	H	J	T	B	D	F	R	R
R	E	H	K	M	G	J	Y	E	F	D	S	A	G	R	E	E	R	Q	F	D	S	B	V	C	C	D
N	T	R	I	T	E	J	N	N	R	R	A	Q	E	R	T	P	T	H	N	C	X	V	B	G	Y	R
H	R	J	N	B	S	N	T	Y	Y	Y	W	G	B	C	C	G	F	E	H	T	J	J	B	C	0	E
A	S	W	G	A	S	D	F	B	T	T	U	O	I	F	F	H	E	R	T	J	H	B	N	T	T	B
A	S	D	S	F	A	I	D	E	M	I	T	L	U	M	C	I	M	A	N	I	D	K	U	Y	R	Y
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	V	F	T	A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ñ	1	2	3	C
R	E	W	G	V	A	V	V	F	D	D	B	M	N	B	B	B	V	C	M	F	F	E	O	I	U	R
B	G	N	R	T	W	B	G	R	W	O	H	E	N	B	B	E	R	E	R	R	T	U	T	R	Q	A
F	G	F	G	F	G	R	F	F	L	F	E	R	T	Y	G	D	T	G	R	R	T	R	A	L	L	Y
P	R	I	N	C	E	O	F	P	E	R	S	I	A	2	R	A	R	R	R	R	E	O	R	E	E	E
B	G	H	H	G	B	D	F	M	T	R	W	G	D	D	L	G	B	T	Y	T	U	P	R	E	W	S
V	B	F	R	R	R	E	3	4	3	E	G	F	G	&	N	H	N	G	N	D	S	R	H	T	E	H
Z	X	C	V	F	D	R	G	B	B	V	G	F	L	&	B	E	H	H	F	F	R	E	R	H	G	G
5	4	G	B	V	V	B	6	9	B	B	N	A	P	O	Y	E	F	D	A	R	K	S	U	N	F	H
V	2	V	B	B	C	U	P	O	F	D	C	V	T	G	F	G	R	G	R	R	E	S	S	B	F	B
B	V	R	G	R	V	N	V	F	R	E	L	Ñ	Ñ	Ñ	E	F	R	G	V	V	D	E	W	I	G	F
Q	W	C	X	V	C	D	B	N	R	S	D	G	G	F	S	C	B	N	G	T	T	R	T	W	E	R
M	I	C	R	O	M	A	N	I	A	S	B	B	E	R	G	R	H	B	O	N	I	T	A	S	M	M

Josep Lluís del Carpio, natural de la bella ciudad de Santander, nos envía una sopa de letras para que todos los lectores de MicroManía pasen un rato entretenido (se nota que no se lee la revista ¿eh, chicos?). En ella están contenidos los nombres de ocho de los mejores juegos aparecidos durante este año y la compañía que los ha realizado. Para que os resulte más sencillo, ambos nombres (juego y compañía) tienen al menos una letra en común. ¡Suerte!

HUMOR por Ventura & Nieto



LOS VIDEOJUEGOS FAVORITOS DE LOS FAMOSOS

Nuestra redacción ha estado trabajando duro durante los últimos meses para ofreceros en exclusiva aquellos juegos que tienen auténticamente atrapados a los famosos de todo el mundo, acompañados de unas palabras de los "afectados":

1.- Albert Einstein: «Day of the Tentacle»
"... los problemas de la relatividad y de los viajes por el tiempo los he conseguido resolver con ayuda de unos simpáticos tentáculos."

2.- Madonna: «Les Manley Lost in L.A.»
"... por fin aparezco en un videojuego, aunque lo cierto es que en la realidad bailo mejor. El 'glamour' de Hollywood es algo que me apasiona."

3.- Saddam Hussein: «War in the Gulf»
"... hay que acabar con el capitalismo americano, y si para ello es preciso luchar, pues combatiremos. Pero antes probaré mi estrategia en este juego."

4.- Carlos Sainz: «Rally»
"... mis cambios de escudería me han llevado al simulador definitivo. Con este programa he conseguido ser campeón del mundo sin moverme de casa y sin volcar."

5.- Ramón Mendoza: «The Lost Vikings»
"... no he tenido más remedio que dejar mi despacho para ir en busca de nuestra afición, que no sabemos dónde se encuentra. Sin ellos no somos nadie."

6.- Nigel Mansell: «IndyCar Racing»
"... la Fórmula Uno ya no me emocionaba, con lo que he decidido pasarme a la Indy, donde hay más emoción y riesgo. Y además sigo siendo el 'number one'."

7.- Jacques Cousteau: «Eco Quest»
"... la vida submarina ha sido mi pasión desde pequeñito. Los chicos de Sierra la han sabido llevar perfectamente a un programa y yo estoy encantado."

8.- Jesús Gil y Gil: «PcFútbol»
"... piorque con el PieceFiutbool, yio puedo maniejar a mi antiojo mi priopio equipio. Y lios arbitrios no pitian en mi ciontra."



los ordenadores avanzan que es una barbaridad. Recientemente ha aparecido un ordenador de mano, con el que se puede escribir directamente, con algo parecido a un lápiz óptico. Cuenta con un procesador tan poderoso como el del Quadra 800 y su tamaño es el mismo que una consola de videojuegos, y su peso es inferior al kilogramo. Lleva por nombre "Newton", y está realizada por Apple, la misma compañía que fabrica los Macintosh.

Es capaz de reconocer hasta un 95 por ciento de la escritura que introduzcamos, pudiendo convertirlo a fichero de texto normal, que podremos visionar en cualquier ordenador. Tan interesante máquina viene acompañada por un software que consta de una agenda telefónica, un calendario, una calculadora y un libro de notas.

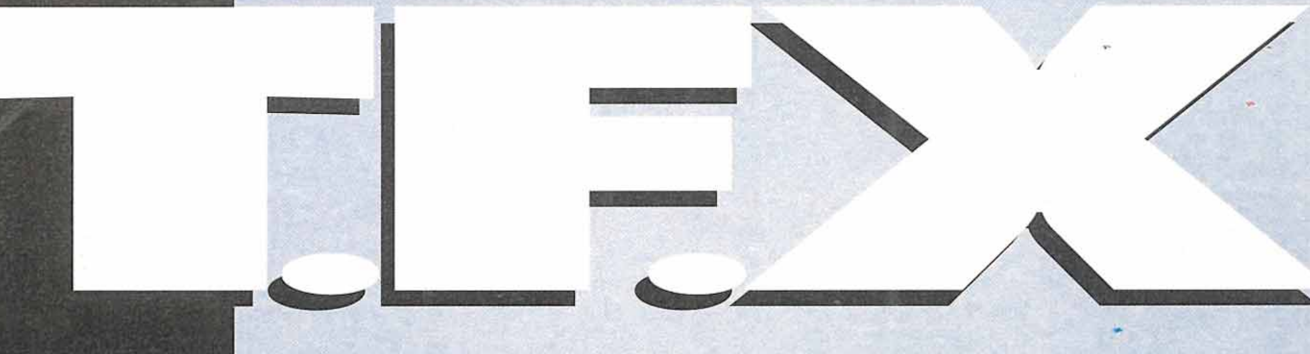
NOTA.- Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Aguardamos impacientes vuestras cartas!! Os recordamos que nuestra dirección es:
MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A.
C/ De los Ciruelos. nº4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

formidable

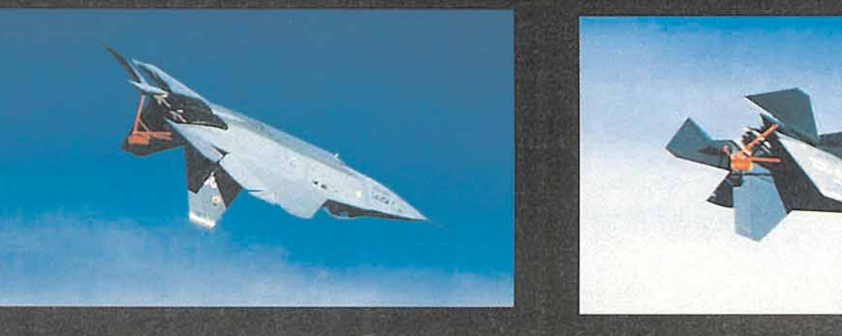
... que en los Estados Unidos se disponga en breve de un sistema de clasificación para los videojuegos, al estilo de las clasificaciones que se realizan con las películas. Para que nadie se llame a engaño.

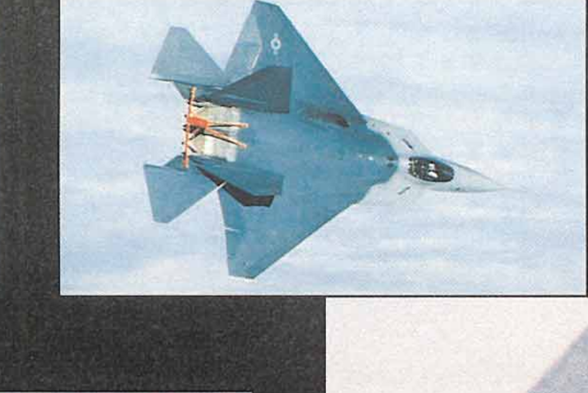
lamentable

... los retrasos en el lanzamiento a la calle de una serie de programas, que el público (incluidos nosotros) espera con ansiedad. Tal es el caso de algunas versiones de «Sensible Soccer» para consola, que a pesar de estar fechados para las pasadas navidades, todavía no se sabe nada acerca de su fecha exacta de puesta a la venta.

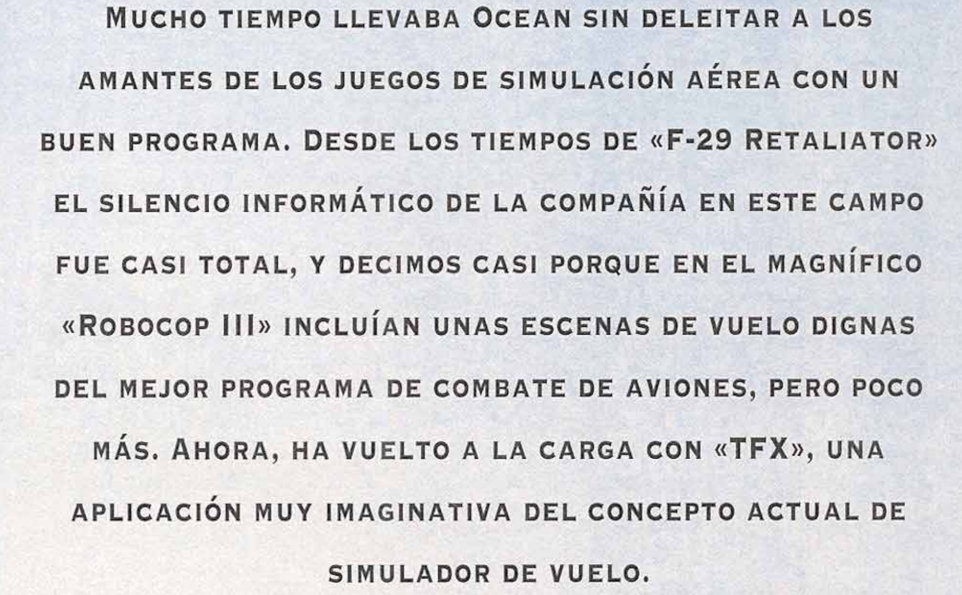


T.F.X.





Mucho tiempo llevaba Ocean sin deleitar a los amantes de los juegos de simulación aérea con un buen programa. Desde los tiempos de «F-29 Retaliator» el silencio informático de la compañía en este campo fue casi total, y decimos casi porque en el magnífico «Robocop III» incluían unas escenas de vuelo dignas del mejor programa de combate de aviones, pero poco más. Ahora, ha vuelto a la carga con «TFX», una aplicación muy imaginativa del concepto actual de simulador de vuelo.





Algunas de las zonas más conflictivas del planeta han sido los escenarios elegidos en «TFX» para presentar sus campos de batalla.

- **OCEAN**
- DISPONIBLE: **PC**
- EN PREPARACIÓN: **PC CD-ROM**
- T. GRÁFICA: **VGA**
- **SIMULADOR**

«TFX» significa Tactical Fighter Xperimental, o sea Caza Táctico Experimental, y ya desde el principio nos anticipa que los aviones que podremos pilotar son fuera de lo común. Nos pondremos a los mandos del F-117 "Nighthawk", más conocido como el bombardero táctico invisible al radar, y del F-22 "Lightning" de próxima fabricación para la USAF y que sustituirá al F-15 la próxima década. También manejaremos el europeo E.F.A. (FACA para los españoles y "Rafale" para los franceses) que está siendo desarrollado en conjunto por varios países de la Comunidad Europea como futuro avión de combate.

SOLDADOS DE LA PAZ

Si bien esta novedad en cuanto a aviones ya es apetecible; las sorpresas no acaban ahí, dado que el bando en el que haremos carrera como pilotos no es ni más ni menos que la ONU, –Ocean nos brinda la posibilidad de ser "Cascos Azules" alados–. Además, las misiones y escenarios rompen bastante con la tónica habitual de otros programas del mismo estilo.

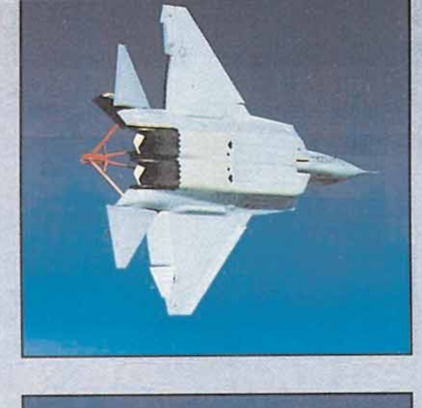
Por una vez estamos en el bando de los "buenos de verdad" y por tanto los escenarios de la acción no son los típicos de otros juegos de guerra. En «TFX» volaremos sobre Colombia para eliminar a los amos del narcotráfico, sobre Libia para contener al dictador de turno, en Somalia para garantizar que la ayuda humanitaria llegue a los que la necesitan y –cómo no– en Yugoslavia (o lo que queda de ella) para evitar que Bosnios, Croatas y Serbios se aniquilen. Como escenario adicional, para los que hayan alcanzado puntuación suficiente en las campañas anteriores, se incluye una situación ficticia en las islas del Atlántico Sur, con lo mejor de lo mejor del antiguo ejército soviético como adversario.



La selección de armamento dependerá de la medida del objetivo de cada misión.

La ruta de la droga colombiana es otro de los objetivos de los tres aviones que pilotamos en «TFX».

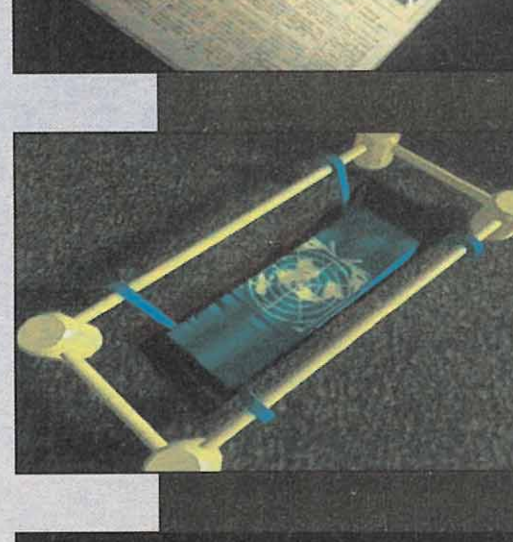
Como veis, todo está planteado desde un punto de vista absolutamente altruista. Seremos por unos instantes "soldados para la paz", aunque para ello haya que destruir, quemar, derribar y aplastar a todo el que se nos ponga por delante, contando con el armamento más sofisticado que existe (e incluso con alguno que no existe todavía). Resulta un poco incongruente ¿no? Pero al fin y al cabo, esto es un simulador de combate y por lo menos los chicos de Ocean nos dan unos motivos







POR UNA BUENA CAUSA





Cuando causamos baja como pilotos de la Naciones Unidas, los acontecimientos se suceden casi de forma automática: Noticias en diarios, conferencias de prensa, funerales...

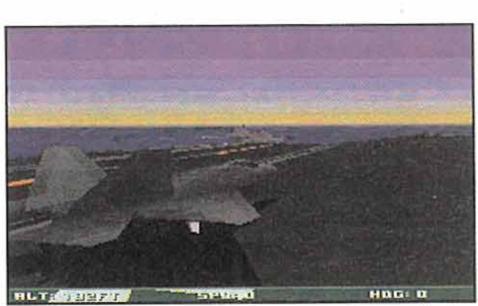
para pelear lo suficientemente nobles como para no dañar nuestros prejuicios por la sangre derramada.

ARCADE Y SIMULACIÓN

El juego consta de seis tipos distintos de misiones que detallamos a continuación. Los más ávidos de acción y violencia empezarán directamente por la modalidad Arcade que como su propio nombre indica consiste en varias "partidas", de tres vidas cada una. En ellas, dispondremos de armamento ilimitado y aviones muy fáciles de manejar, y encontraremos multitud de enemigos dispuestos a ponernos las cosas más difíciles a cada oleada. Es la modalidad idónea para los tipos de "gatillo fácil" que buscan pasar un rato divertido y sin compromisos.

Para los amantes de las simulaciones aéreas "duras" existe el modo Simulador, en el cual el ordenador ira configurando diferentes misiones para cada avión con la particularidad de que todos los elementos de realidad estarán ajustados al máximo de las prestaciones que el PC permita. Aunque esto pueda parecer una buena idea, encontramos esta parte la más floja de todo el juego. Ocean nunca ha destacado por la fidelidad de sus simulaciones, sino más bien por su aspecto de jugabilidad y arcade, y el Simulador de "TFX" es un claro exponente de esto. Los "pájaros" se limitan a ser un poco más inestables y los enemigos más cautos y listos, pero eso es todo. En defensa de los programadores hay que decir que ninguno de los tres aparatos (con la excepción del F-117, que aún sigue siendo un alto secreto militar) han sido presentados en publico, por lo cual es difícil predecir su comportamiento aerodinámico y su aspecto interior.

El espectáculo "solar" de las misiones del amanecer es impresionante.



"Salir" airosos de los portaaviones es una de las tareas más difíciles para cualquier piloto.

Por esto mismo, el panel de mandos es el mismo para todos ellos y, además de tener un aspecto bastante irreal (parece hecho a propósito para mata-marcianos), la mayoría de sus funciones son inventadas o "supuestas".

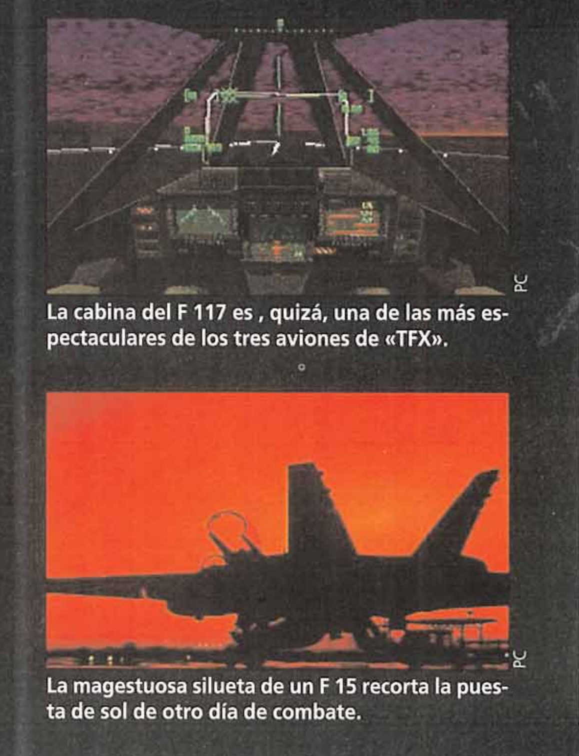
Por otra parte, los gráficos son espectaculares, con un logradísimo compromiso entre suavidad y detalle. Utilizando los sombreados de Goraud con discreción y una mezcla de colores acertada se ha conseguido que el exterior de la cabina cobre un aspecto tremendamente real, incluyendo las condiciones atmosféricas –nubes, tormentas, nieve, hielo, relámpagos y un largo etc.– con las que han hecho un trabajo excelente y muy creíble.

MÚLTIPLES MISIONES

Y con el resto de las misiones disponibles tendremos la oportunidad de disfrutar completamente. Entrenamiento nos ayudará a familiarizarnos con los secretos de los aviones y su vasto armamento; con Servicios activos (Tours of Duty) realizaremos una serie de misiones en distintas partes del mundo y estaremos asignados a un escuadrón y avión concretos hasta que nos licenciemos. Por el contrario, en la modalidad de Puntos Calientes efectuaremos una campaña completa en un país determinado utilizando distintos aviones para cada objetivo.

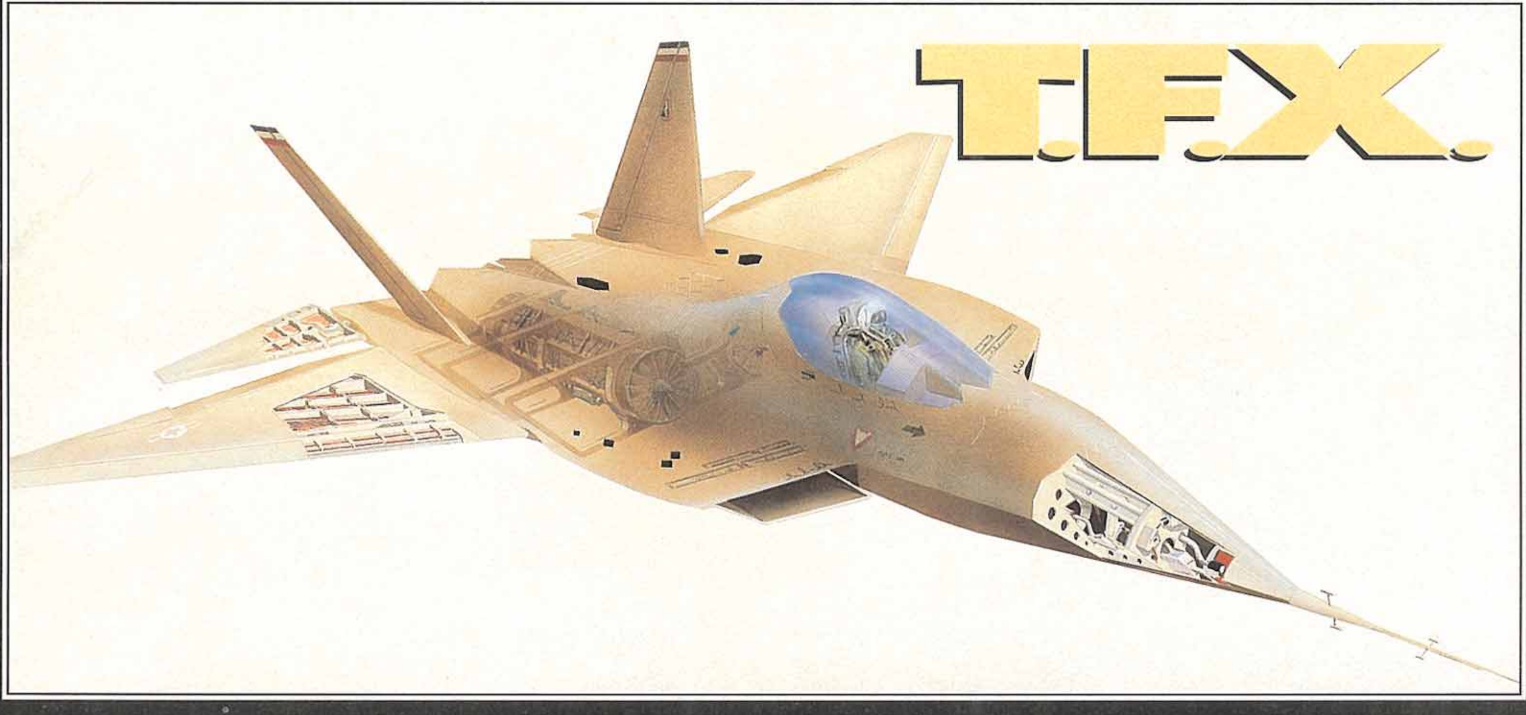
Por último, también está disponible un completo editor de misiones con el que crear y volar para cumplir los objetivos que nosotros mismos nos hayamos marcado sobre cualquier parte del mundo.

Este generador es muy fácil de usar y cuenta, además, con la posibilidad de verificar lo planeado y decirnos si hemos olvidado algo o si es demasiado peligroso para el avión que hemos seleccionado. Un F-117 sin armamento defensivo, lento y tan →



La cabina del F 117 es , quizá, una de las más espectaculares de los tres aviones de «TFX».

La magestuosa silueta de un F 15 recorta la puesta de sol de otro día de combate.



maniobrable como un ladrillo en una piscina de mermelada no es lo mas idóneo para un misión diurna contra un aeropuerto repleto de cazas, por ejemplo...

UNA APUESTA POR EL JUEGO

TFX» cuenta con unas magníficas escenas animadas entre misión y misión y los resultados de nuestras campañas nos serán dados en forma de ruedas de prensa en la televisión o como impresionantes titulares en los periódicos, con lo que se consigue un "ambiente de campaña" muy satisfactorio y envolvente. El lo que a la parte sonora se refiere, Ocean ha dejado muy claro que ha sabido aprovechar con ventaja las últimas tecnologías. Así, si disponemos de una Sound Blaster, AdLib o compatible, disfrutaremos de una banda sonora muy variada y agradable que nos acompañará durante todo el vuelo. Oiremos las voces digitalizadas de los otros pilotos que están a nuestro alrededor e incluso nuestra propia respiración sofocada cuando estemos a punto de desmayarnos debido a la presión de la gravedad.

En líneas generales «TFX» recuerda bastante a «ATAC», de Microprose, con más escenarios y mejores gráficos pero manteniendo la misma filosofía fácil y con un enfoque más de juego que de autentico simulador de combate. Tiene todos los ingredientes necesarios para convertirse en un autentico éxito. Adicción, entretenimiento, gráficos potentes y cientos de misiones diferentes que harán que estemos pegados al joystick durante muchas, muchas horas. Es posible que defraude un poco a los que estén buscando un simulador sin concesiones al estilo de los de Microprose o Dinamix. Pero sin duda, estos defectos, causados en su mayor parte por la buena intención de Ocean de darnos un programa con lo último en reactores de guerra, serán pasados por alto en cuanto estemos subidos a 20,000 pies de altura en un caza "Top Secret". En medio de una tormenta con lluvia y relámpagos, dedicados a la muy noble tarea de terminar de una vez por todas (aunque sea en casa y sólo en el ordenador) con la desoladora guerra civil de Yugoslavia o con el hambre en Somalia, se nos olvidarán todos esas "nimiedades".

Antonio "Mad Max" Cárcer



Gracias a la definición de los gráficos, sabremos las "medidas" de nuestro caza.



El vuelo de nuevos aviones es suave en la batalla y duro en las prácticas.

SIMULADORES DE GUERRA

Es curioso comprobar cómo en los tres últimos años los simuladores de vuelo para PC han ido reflejando fielmente los acontecimientos bélicos en los que el mundo ha estado envuelto. Primero la guerra era descaradamente oficial entre Rusia y los EE.UU y con simuladores como «F- 19», «F-15 II Strike Eagle» o «Falcon 3.0» aprendimos que los malos pilotaban MIGs y bebían vodka. Llegó el desmoronamiento de la Unión Soviética y ya no era decente meterse con los póbrecitos rusos –se estaban "liberando" del comunismo y pasando muchas penalidades–, ahora eran motivo de lastima más que de temor. Por ello, los programadores necesitaban un nuevo enemigo que echarse a los teclados y mantener viva la llama de la agresividad de los pilotos caseros. Afortunadamente (para estos, que no para el mundo real), apareció un chiflado del calibre de Saddam Hussein y vuelta a empezar. El enemigo ahora no es ruso –aunque use sus aviones– sino árabe y come cus-cus en lugar de beber vodka. Pero es el adversario y hay que eliminarlo. Así surgieron títulos como «F-15 III Strike Eagle», «Gunship 2000», etc...

Sin embargo, el loco dictador iraquí duró más bien poquito y una vez más había que encontrar un contrario lo suficientemente poderoso y real como para justificar el uso de las tecnologías más sofisticadas al servicio del mundo libre. Sin dictadores árabes ni amenazas soviéticas a la vista, los creadores de software de entretenimiento recurrieron a un enemigo de dimensiones desconocidas pero efectos devastadores en todo el mundo: la Droga y sus tentáculos multinacionales. Pronto aparecieron juegos como «ATAC», el mejor exponente; «Strike Commander», cuyo objetivo eran las multinacionales dedicadas a negocios "sucios"; «Jet Fighter II» o «MIG-29», en los que por primera vez los malos usaban cualquier tipo de aparatos que el dinero pudiera comprar. En estos últimos era usual pilotar aviones americanos contra aviones americanos e incluso aviones rusos contra objetivos yanquis...

Pero la droga no da mucho de sí. Es difícil pensar en unos cuantos traficantes de tres al cuarto comprando aviones valorados en varios miles de millones de dólares. Y en un momento en el que la guerra ya no es una causa noble y todos la desprecian, Ocean, con su «TFX», trae una refrescante novedad planteando que las armas también pueden servir para velar por la paz. Por la paz sin banderas ni credos. Por la paz en cualquier parte del mundo. Por eso en «TFX» volaremos siempre bajo la bandera de Naciones Unidas, sin nacionalidad definida ni ideología que defender. Tan sólo obedeceremos los mandatos de la ONU para evitar que otros pueblos se maten entre ellos. Sólo cabe desear que algún día ni siquiera esto sea motivo para luchar y los programadores de juegos de guerra tengan que empezar a pensar en cambiar de tema o de trabajo.

92

ORIGINALIDAD	90
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	90
SONIDO	80
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	85



Una idea muy original para un completísimo simulador aéreo y de combate, de magnífico aspecto gráfico y estratégico.

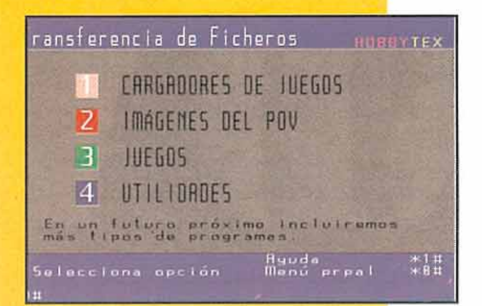


«Tactical Fighter Xperimental» tiene aviones poco reales y contiene demasiado arcade para un simulador de esta categoría.

¡CONECTA CON NOSOTROS!

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo y permanente a nuestras bases de datos. Para estar bien informado. Incluye secciones de noticias, forums, revistas, diálogos, anuncios, juegos y concursos, buzones, suscripciones y sugerencias. Incluso, es posible mantener conversaciones en directo, "on line", con otros usuarios que estén conectados al servicio de diálogos, hacer preguntas sobre determinados temas en la sección de consultorio, documentarse sobre aspectos concretos o aportar tus conocimientos sobre otros en el apartado forums, poner anuncios, participar en concursos, ganar importantes premios, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios, y, por supuesto, leer nuestros comentarios sobre videojuegos, consultar los índices y los artículos de las revistas o suscribirte a cualquiera de ellas, pedir números atrasados, etc...

NUEVO SERVICIO DE TRANSFERENCIA DE FICHEROS



EN ÉL ENCONTRARÁS:

- **JUEGOS COMPLETOS**
- **CARGADORES**
- **FICHERO POV PARA RENDERIZAR**
- **EMULADOR DE SPECTRUM**
- **FICHEROS DE TEXTO**
- **ACTUALIZACIONES «PCFÚTBOL»**
- **UTILIDADES, ETC...**

¡NO ES NECESARIO PAGAR NINGUNA CUOTA DE ACCESO!

NOTA: si IBERTEX te diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido, tendrás que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX. Para el nivel 032 es ***213086350#**

MicroManía pone a tu disposición, junto al resto de las revistas de informática de Hobby Press, un centro servidor a través de la red IBERTEX de telefónica. HOBBYTEX, que es el nombre con el que se pone en marcha este nuevo servicio, te permitirá conectar desde tu ordenador o terminal de IBERTEX con nosotros y acceder a trucos y miles de datos sobre tus juegos favoritos, participar en concursos, consultar dudas, leer artículos de las revistas, acceder a un servicio de telecompra...

HobbyTex
1 NOTICIAS — 6 JUEGOS Y CONCURSOS
2 FORUMS — 7 MENSAJERIA-BUZONES
3 REVISTAS — 8 SERVICIOS HOBBYPOST
4 DIALOGOS — 9 OTRAS OPCIONES
5 ANUNCIOS — 0 !!! ATENCION !!!
!!!!ATENCION!!!!: HOBBYTEX en PRUEBAS
Hay opciones que aún no funcionan correctamente. Pedimos disculpas.
Selecciona opción: Ayuda *1#

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX ?

Lo primero son ganas de pasar un buen rato. Lo segundo cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem que cumpla la norma V23. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando un terminal IBERTEX.

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

La respuesta es simple: muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios. De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 032 tiene un precio aproximado de 18 pesetas por minuto. Más claro aún, 10 minutos de conexión no llegan a 200 ptas.

A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota y no es necesario ser socio.

¿QUÉ TIPO DE MODEM NECESITO?

Aunque hay terminales específicos IBERTEX el sistema permite que los ordenadores PC se conecten siempre y cuando estén provistos de un módem que emule ese terminal. El módem puede ser interno o externo. El primero se conecta a un slot de ampliación del PC. Sólo necesitarás un destornillador para instalarlo. Siempre, por supuesto, con el ordenador apagado. El segundo se conecta a uno de los puertos serie del PC. Comprueba siempre que el módem que vayas a comprar cumple la norma V23.

¿CUÁL ES EL MEJOR SOFTWARE DE COMUNICACIONES?

Para establecer la comunicación, además de un módem, necesitarás software. Normalmente todos los módems vienen con algún programa. Si obtienes el módem de un amigo o lo compras de segunda mano sin nada de software tampoco tendrás problemas porque hay muy buenos programas de comunicaciones en el área de "shareware" o dominio público.

¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, una revista electrónica. Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, HOBBYTEX no puede llevar fotografías, pero sin embargo, como contrapartida, permite un alto grado de interactividad. Las opciones del nivel 032 de HOBBYTEX son:

Transferencia de ficheros: Juegos, Utilidades, Cargadores, etc... a tu disposición para que los cojas cuando quieras.

Noticias: sección en la que te informaremos de lo último.

Consultorio: podrás hacer preguntas y obtener respuestas a todas tus dudas.

Revistas: te permite escoger entre las revistas que edita Hobby Press –Micromanía, Pcmanía, Hobby Consolas, Nintendo Acción y Todo Sega– y en cada una de ellas seleccionar artículos para leer, ver trucos de juegos, consultar el índice de ese mes, suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.

Diálogos: para mantener una conversación "on line" con otros usuarios.

Anuncios: ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y concursos: puedes participar y ganar importantes premios.

Forums: encontrarás reunida toda la información sobre un tema concreto. Puede ser consultada e, incluso, enriquecida con tus propias colaboraciones.

Mensajería y buzones: podrás dejar tus mensajes personales para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Telecompra: este servicio te da acceso a un sistema rápido y cómodo para adquirir los productos que te interesan, beneficiándote además de ofertas especiales.

Suscripciones y números atrasados: el método más rápido para conseguir los ejemplares que te faltan.

Sugerencias: para que sepamos lo que te gusta, y lo que no, de nuestras revistas y de HOBBYTEX.

032 *HOBBYTEX#

¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX?

Llama con el módem al 032, cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#. Una vez tecleado el nemónico entrarás en el menú de HOBBYTEX en el que te pedirá lo que se llama un pseudo. Un pseudo es un nombre, que no tiene porque ser el real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y solamente tú podrás leerlo. Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "pasword" o palabra clave cuando accedas a los buzones o forums.

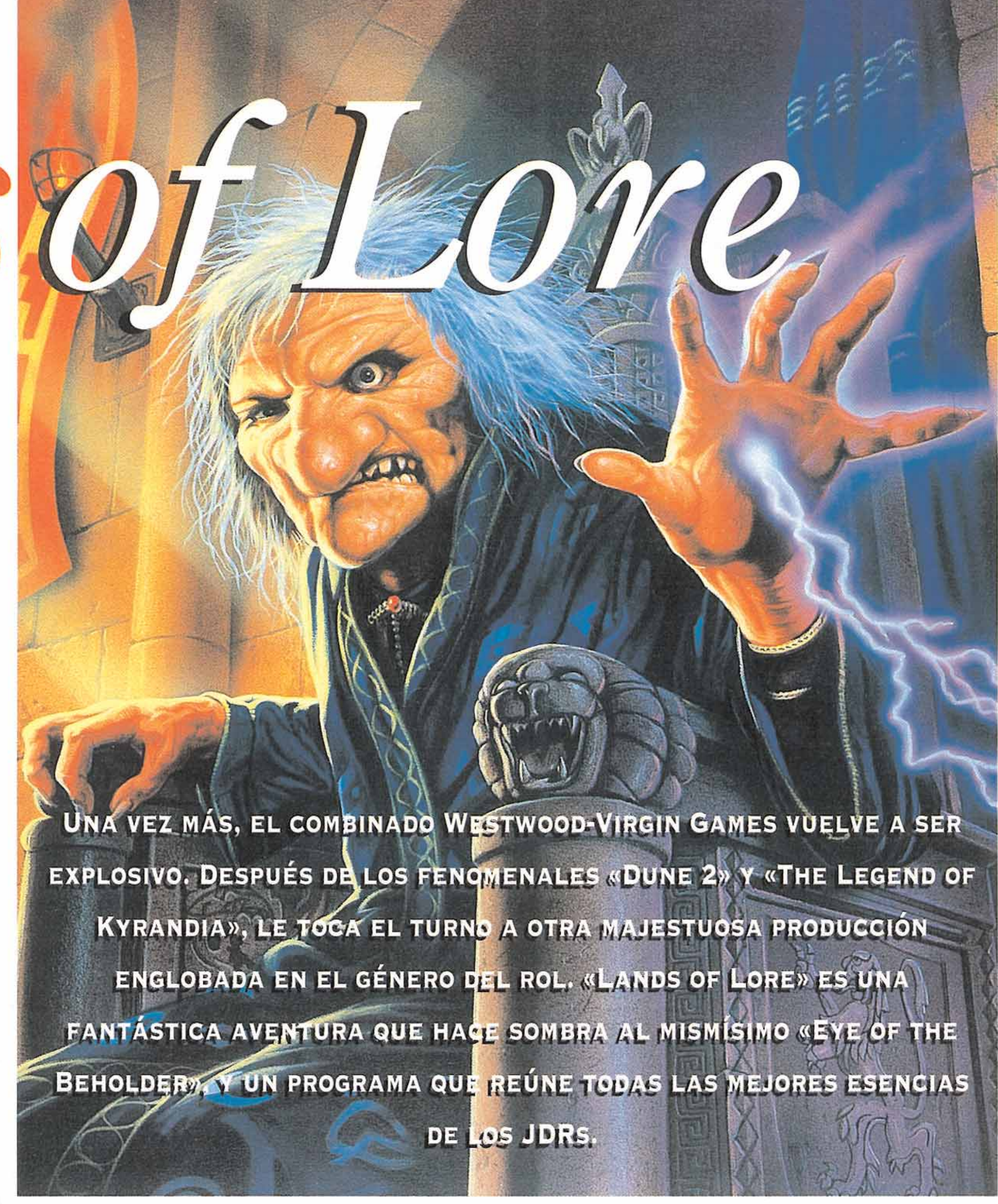
La pantalla aparecerá dividida en tres zonas. La superior y mayor muestra las opciones disponibles y los textos de cada una de ellas, en la intermedia encontrarás los mensajes de ayuda del sistema, y en la inferior es en la que puedes escribir tus propios comandos.

El sistema IBERTEX funciona en base a números y los símbolos *#. Si miras tu teléfono comprobarás que los dos aparecen en el teclado. Recuerda que antes comentamos que IBERTEX estaba pensado inicialmente para funcionar desde una máquina muy similar a un teléfono. Así, casi todos los comandos son combinaciones de estos símbolos y varios números. Lee atentamente los textos que aparecen en la ventana de ayuda y no tendrás ningún problema para viajar a través de IBERTEX.

!! YA ESTÁ EN MARCHA «CARRERAS DE CABALLOS» EL PRIMER JUEGO INTERACTIVO MULTIUSUARIO!!

Y ADEMÁS... JUEGOS-CONCURSO DONDE PODRÁS GANAR CADA SEMANA NUEVOS VIDEOJUEGOS.

Lands of Lore



UNA VEZ MÁS, EL COMBINADO WESTWOOD-VIRGIN GAMES VUELVE A SER EXPLOSIVO. DESPUÉS DE LOS FENOMENALES «DUNE 2» Y «THE LEGEND OF KYRANDIA», LE TOCA EL TURNO A OTRA MAJESTUOSA PRODUCCIÓN ENGLOBADA EN EL GÉNERO DEL ROL. «LANDS OF LORE» ES UNA FANTÁSTICA AVENTURA QUE HACE SOMBRA AL MISMÍSIMO «EYE OF THE BEHOLDER», Y UN PROGRAMA QUE REÚNE TODAS LAS MEJORES ESENCIAS DE LOS JDRs.

UNA PIEDRA DE LEYENDA

- **WESTWOOD**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Juego de Rol**

Preparaos micromaniacos del mundo adictos al rol. Coged vuestras espadas, pociones y demás atuendos aventureros, y disponeos a vivir en vuestros ordenadores una auténtica aventura en "Las Tierras de la Sabiduría". Una gran cantidad de monstruos y peculiares parajes esperan a ser descubiertos por mentes despiertas y sagaces, capaces de no amedrentarse ante ninguna adversidad, hasta cumplir la misión encomendada.

UN VALOR INCALCULABLE

Todo comienza en una tormentosa noche de invierno, cuando en una tétrica habitación de una desatendida y maloliente mansión se encontraba una malévola bruja conocida por el nombre de Scotia. Esta arpía, mitad demonio mitad mujer, había conseguido, por fin, el preciado tesoro que llevaba años buscando.

Se trataba de una piedra, a simple vista insignificante, pero que guardaba en su interior un poder incalculable, que pertenecería a todo aquel que la rindiera culto y protección durante una década. La Piedra de la Verdad, que así es como se llamaba, perteneció durante nueve años al Rey Richard, un noble monarca que gobernaba una pequeña región al otro lado de "Las Tierras de la Sabiduría", hasta que le fue arrebatada por uno de los enviados de Scotia.

Solamente quedaba un mes para que la piedra desatase su poder y el rey estaba muy preocupado: era consciente que si no ponía remedio, la hechicera sometería a todos bajo un reino de tiranía sumido entre tinieblas. La única esperanza era mandar a un grupo de los mejores comensales del reino en busca de La Piedra de la Verdad, apoderarse de ella y destruir a la bruja para siempre. Toda una hazaña, tan arriesgada como necesaria, digna de los guerreros más valerosos y mejor preparados. La libertad de todo un pueblo dependería de este grupo de valientes en el que, por supuesto, nosotros tomaremos parte activa.

Scotia, una arpía mitad demonio, mitad mujer, se había apoderado de la Piedra de la Verdad, un valioso mineral que concedía poderes absolutos a los que la veneraban durante una década.

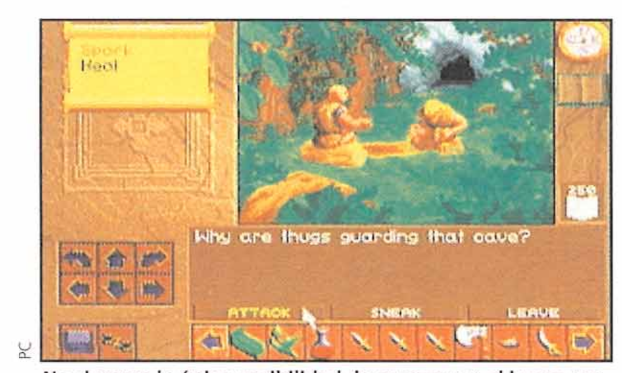
UN MUNDO DE ENCANTAMIENTOS

Con esta patética situación, que el juego nos hará vivir en una cinematográfica introducción, comenzamos nuestra andadura por «Lands of Lore». Lo primero que tendremos que hacer es elegir al personaje principal –de un total de cuatro– que actuará de jefe y será el que manejaremos en un principio. Dicho personaje no es modificable y ya viene predefinido con unos atributos de magia, protección y fuerza. Pero a medida que vayamos avanzando en el juego tendremos tres atributos más que son la destreza en la lucha, la habilidad y el poder de la magia. Estos aumentarán de puntuación a medida que nosotros vayamos adquiriendo más experiencia, en la solución de las diferentes situaciones.

El punto de vista desde el que jugaremos es totalmente subjetivo, es decir, como si fuéramos nosotros los que estuviéramos andando. En nuestro camino nos encontraremos con una gran cantidad de enemigos –a cual más espantoso y pintoresco–, desde los típicos Orcos pasando por amazonas, lagartos gigantes, salvajes cavernícolas...

MAGIA Y COMBATE

Sin duda, los principales alicientes que tienen los JDR son el combate y las armas que se utilizan en la lucha. En «Lands of Lore» muchas son las armas y pociones que podremos usar, cada una con sus distintos efectos dañinos sobre los enemigos. Entre las más poderosas se encuentran la maza y el pico



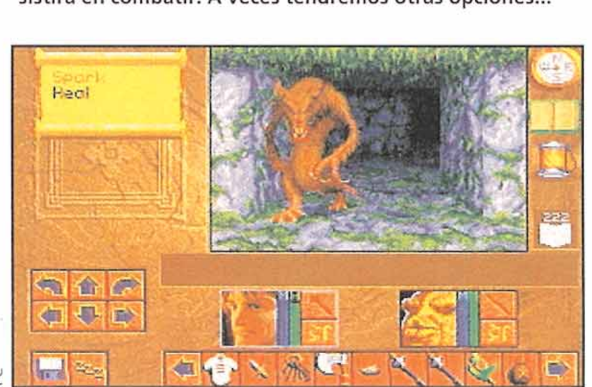
PC

No siempre la única posibilidad de avanzar en el juego consistirá en combatir. A veces tendremos otras opciones...



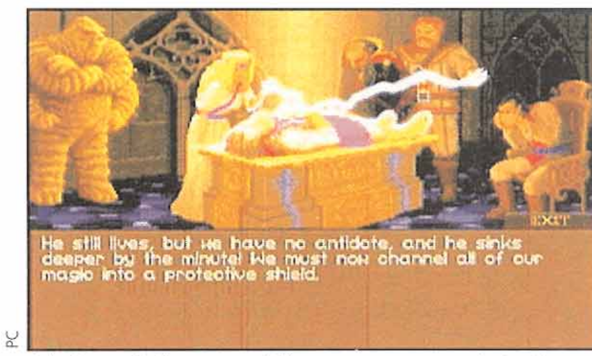
PC

Los distintos enfrentamientos con los diferentes enemigos, nos proporcionarán puntos de experiencia indispensables.



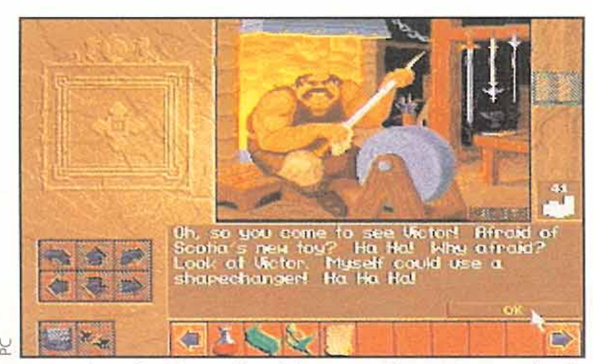
PC

La variedad de pintorescos personajes con los que nos encontraremos es mucha, así como los escenarios.

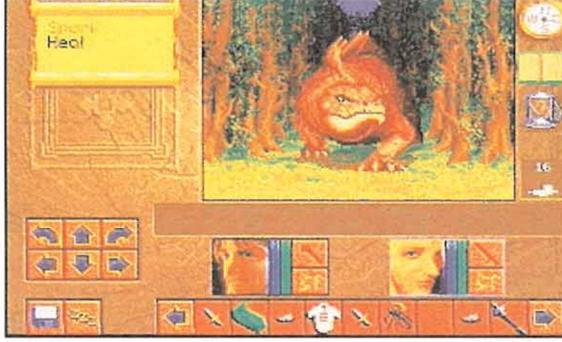


PC

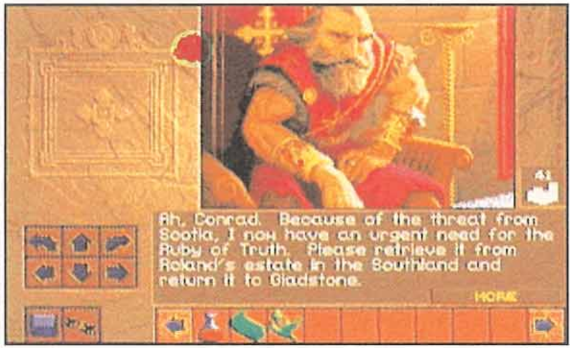
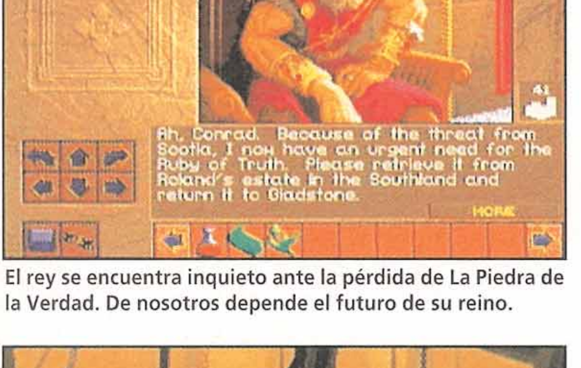
A lo largo del juego también seremos espectadores de muchas secuencias animadas, como parte del desarrollo.



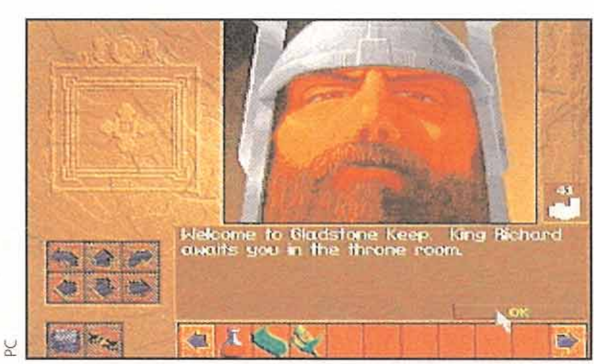
Antes de salir del castillo, deberemos de proveernos de diferentes armas para nuestra defensa.



Más de una vez nos llevaremos alguna que otra sorpresa al encontrarnos con mostruos como el de la imagen.

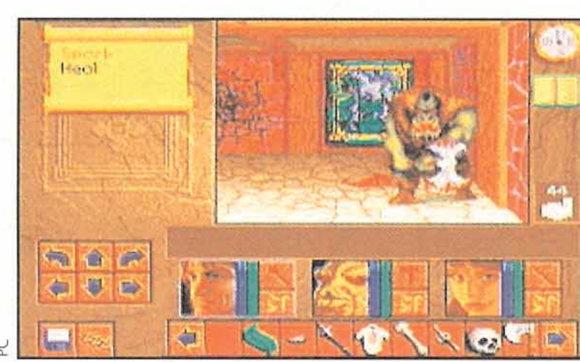
El rey se encuentra inquieto ante la pérdida de La Piedra de la Verdad. De nosotros depende el futuro de su reino.



Un rígido e imperturbable guardián nos da la bienvenida a la sala del trono, donde recibiremos las órdenes del rey.



Aquí tenemos a Scotia, la bruja culpable de todo lo que está sucediendo en "Las Tierras de la Verdad".



Un tremendo Orco nos impide el paso. Su brutal fuerza en el combate nos costará una considerable cantidad de energía.

que, en buenas manos, pueden ocasionar en nuestro contrincante una pérdida de energía bastante considerable. Empezaremos con una simple daga, pero a medida que prosperamos en nuestra labor, obtendremos mejores armas que iremos encontrando en nuestro camino. Por supuesto, tampoco faltan las imprescindibles pociones para lanzar hechizos de ataque y curativos.

Pero no sólo de combates vive el aventurero. A veces es más inteligente una buena retirada y conversar con los personajes, que lanzarnos en un ataque a la desesperada. Además, habrá veces en las que tendremos que sobornar a algunos viandantes para que se unan a nuestro grupo. Porque, naturalmente, no pensaréis que solos podremos acabar «Lands of Lore»... Como comentábamos al principio, al comenzar el juego manejaremos únicamente a un solo aventurero, pero durante el transcurso del mismo, llegaremos a controlar a otros dos personajes más. Estos, aparte de utilizarlos para los combates, nos serán muy útiles a la hora de realizar ciertas tareas como abrir cerraduras, lanzar hechizos más potentes y otras habilidades que sólo ellos desempeñarán de una manera más efectiva.

Gracias a «Land of Lord», la firma británica Westwood aumenta su prestigio dentro de las compañías de software dedicadas a programar juegos de rol.

NUESTRA OPINIÓN

«Lands of Lore» contribuye a aumentar enormemente el prestigio de la compañía Westwood. Sin duda, sus aspectos más predominantes son los gráficos y su jugabilidad. Gráficamente, el juego goza de una calidad extraordinaria, con una perfecta ambientación de todos los escenarios y laberintos, que hacen que el jugador se sienta realmente todo un aventurero. En cuanto a su jugabilidad, «Lands of Lore» se controla bastante bien. Su dificultad está cuidada y es progresiva, lo cual quiere decir que el jugador tendrá ocasión de explorar una gran cantidad de terreno, antes de que empiece a darse por vencido. Su sonido también está muy cuidado: la melodía que acompaña a la acción contribuye a aumentar el valor total del juego. Ésta, así como sus efectos sonoros, no llegan ha hacerse en ningún momento machacona ni repetitiva, acompañando en todo momento al desarrollo de la aventura.

Si de verdad os consideráis unos auténticos fanáticos del rol, no debéis de pasar por alto este trabajo de Westwood. «Lands of Lore» es una producción que está predestinada a ser un clásico, indispensable en cualquier "jugoteca".

E.R.F.



ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	91
SONIDO	85
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	75



«Lands of Lore» cuenta con una calidad estupenda y una jugabilidad excepcional, digna de la mejor aventura de rol.



Si es "necesario" sacar algún defecto a «Lands of Lore» podríamos decir, en voz muy baja, que su animación no alcanza altas cotas.

ANTE NOSOTROS TENEMOS «SHADOWCASTER», OTRO DE ESOS JUEGOS DE GRÁFICOS VECTORIALES QUE TAN PROMETEDORES NOS PARECEN SIEMPRE, AUNQUE A VECES NO HAGAN HONOR A SU ASPECTO EXTERIOR. EL HECHO DE QUE PROVENGA DE ORIGIN ES, NO OBSTANTE, UNA GARANTÍA DE CALIDAD Y BUEN HACER.

UN PUNTO BRILLANTE

SHADOWCASTER

- **RAVEN SOFTWARE/ORIGIN**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Arcade/JDR**

Previamente me voy a permitir explicaros el porqué del nombre del juego, que es, a mi entender, curioso. Supongo que la mayoría pensaréis, era mi caso, que se llama así debido a que alguno de los protagonistas (o sea, el malo o el bueno) son magos, tal como invita a pensar el sufijo "caster" del título. Pues bien, estáis equivocados.

El héroe del juego, cuya personalidad nos disponemos a asumir, se llama Kirt y pertenece a una raza, la Gente, con poderes metamórficos. Son como seres humanos pero tienen una cierta energía que les permite transformarse en otros seres durante algún periodo de tiempo, gozando así de las habilidades que su nueva forma tenga. Luego hablaremos más de esto, no os preocupéis. El caso es que, y por razones que sería soporífero recoger, entraron en guerra y de ella sólo dos de los supervivientes mantenían el poder de transformarse. Eran matrimonio y tuvieron un hijo, que, por si no lo adivináis, es nuestro buen amigo Kirt, el único que ahora tiene esa especialidad.

Por desgracia, el dios malo que había provocado la guerra mencionada, un tal Malkor, había crecido en poderes frente a los dioses buenos. Estos vislumbraban el futuro y no veían más que ruina y destrucción..., esto es, aparte de una zona en penumbra que había tras el nacimiento de Kirt. Ya lo vais entendiendo, ¿verdad? Efectivamente, Kirt arrojaba una sombra sobre el futuro dejando así resquicio para la esperanza. Tras él no se podía ver si se mantendría la trágica situación o, por contra, cambiaría a mejor. Y por eso se le llamó Shadow caster, que podríamos traducirlo como "arrojador de sombra". En el momento actual, Kirt vive con un mayor al que conoce como Abuelo. Precisamente cuando pongas el juego en marcha, esa persona le está contando esta historia...

EL JUEGO

Kirt no terminará de escucharla, pues un ataque repentino provocará su transporte al comienzo de la aventura. Allí se va a encontrar, antes de nada, con un bicho que le acometerá sin solución de continuidad. Si se consigue desembarazar de él podrá fijarse en otras cosas. Como, por ejemplo, que está en un escenario tridimensional que ve en primera persona, con una gran sensación de estar allí.

Desde luego, esto es lo primero que llama la atención y uno de los aspectos más destacados del juego. Ya de por sí los escenarios son bonitos y llenos de detalles, pero es que además hay lo que podríamos llamar "efectos visuales", que contribuyen al realismo de una forma inimaginable. Un ejemplo de esto es la persistente neblina que hay en el cementerio. También es de destacar el paisaje que se divisa por encima de los muros que constituyen el laberinto inicial: unas montañas de tenebroso aspecto.

Por si no disfrutas suficiente del panorama, puedes ampliar la pantalla de acción tanto como quieras, o disminuirla si no tienes un ordenador muy potente y quieres moverte a una velocidad aceptable. Este punto ha de considerarse imprescindible en los juegos de este tipo si quieren llegar a más usuarios de los que posean un 486 a 100 Mhz.

Hecho esto es el momento de preguntarnos qué podemos hacer. Y la respuesta es que depende. Depende de la forma que tengamos en cada momento. En la más modesta de ser humano, que es la que tenemos inicialmente, podemos usar las manos (por ejemplo para pegar a alguien), el pie (con idéntica finalidad) y saltar, aparte de correr y nadar si procede. Por supuesto, también podemos recoger, soltar y usar objetos, de los que encontraremos alguno que otro.

A todas estas acciones se accede por un sencillo sistema de iconos, desde el que también podremos consultar el mapa automático que se va trazando conforme exploramos el terreno, y entrar en el menú de grabar partidas y similar. Por cierto, se pueden grabar cuatro posiciones, y de ellas podremos ver en este menú la visión que teníamos en el momento de grabar, cosa ciertamente original, aunque dudo de su practicidad. También podremos ver por la pantalla los objetos que llevamos encima y las barras de vida y de energía mutante. Finalmente, hay seis iconos que nos permiten "metamorfosearnos" en otras formas. Ahora hablamos de eso.

LA METAMORFOSIS

Este es el aspecto sobresaliente del juego. Para ir resolviendo los enigmas y superando los obstáculos que se nos presenten podemos contar con hasta seis formas distintas. Transformarnos en ellas y usar sus poderes tendrá un cierto coste de la energía mutante a que aludía más atrás. Tal energía aumenta cuando estamos en la forma humana, ocurriendo otro tanto con los puntos de vida. Los topes de ambas magnitudes suben cuando superamos cierta cantidad de puntos, como si subiéramos de nivel o algo así.

Respecto a las formas, no podemos asumirlas todas desde el principio. De vez en cuando encontraremos un obelisco y, al tocarlo, ganaremos una de ellas. Muy cerca de la salida está el primero, que nos permitirá transformarnos en un moarin, o gato con seis garras. En esta forma, somos mejores en combate, bastante mejores, y además tenemos una visión especial que nos permitirá detectar cosas ocultas a la vista humana. Pero Maorin detesta el agua...

Las otras formas que iremos adquiriendo son las siguientes:

-Caun: tiene habilidades curativas y algunos otros hechizos, así como una gran capacidad para coger cosas inalcanzables. Su combate cuerpo a cuerpo, en cambio, es bastante irrisorio.

-Opsis: el combate físico tampoco es su fuerte, pero sí el mágico. Además puede ver más allá que los otros personajes.

-Kahpa: esta forma es anfibia y, como es de esperar, es especialmente apta para ir por medios líquidos.

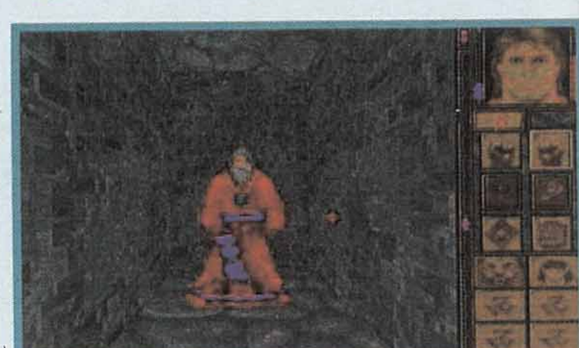
-Ssair: esta forma es la mejor en el combate cuerpo a cuerpo, pues es de dragón volante, con fuego incluido.

-Grost: en esta forma ya somos la leche. Vamos de gigante de piedra y podemos provocar terremotos, atravesar paredes y, claro, que nos osen dar un golpe.

Gran parte del reto del juego está en usar la forma adecuada en cada momento.

Respecto a los enemigos, encontraremos grandes cantidades durante la aventura, y están más o menos bien hechos. En general, son de gran originalidad, y tie-


PC
La variedad de enemigos y escenarios es uno de los puntos que más sorprenden del nuevo juego de Origin.


PC
Los personajes que encontraremos en las distintas estancias a recorrer, pueden proporcionarnos una valiosa ayuda.



Lo más destacable de «Shadowcaster» es la posibilidad de transformarnos en diferentes criaturas, con habilidades muy especiales.



Todo tipo de escenarios (acuáticos, terrestres, etc.) nos están esperando en un programa en el que la acción es un punto determinante.



En más de una ocasión, nuestra astucia será puesta a prueba para superar con el menor riesgo posible todo tipo de obstáculos.

nen un movimiento bastante bueno. Cada uno se muere de una forma. Mis preferidos, de los que he visto hasta ahora, son unos enanos con un ojo y una lanza que pegan un estallido al morir. El sistema de combate es en tiempo real totalmente, como suele serlo en esta clase de juegos.

NUESTRA OPINIÓN

«ShadowCaster» es, a nivel gráfico, excepcional, yendo más allá de los meros escenarios bonitos y espectaculares para introducirse en los que he llamado "efectos visuales" que confieren un realismo inusitado al desarrollo del juego, mucho más allá del conseguido por rivales previos como «Ultima Underworld» o «Wolfstein». El movimiento hace justicia al escenario y es suave y rápido. Y también están a la altura de las circunstancias los monstruos y los objetos, con lo que ya tenemos el apartado rozando la perfección.

La música está bien realizada pero es una sola melodía, al menos en lo recorrido hasta ahora, que cambia en los ataques. Mejor opinión va para los efectos sonoros, de una calidad excelente y que contribuyen al realismo de que dotan al juego los gráficos. La dificultad tampoco es exacerbada, aunque de vez en cuando habrá que pararse a pensar para proseguir recorriendo escenarios. Como suele decirse, es de dificultad creciente conforme vamos aprendiendo.

Con los tres aspectos citados, resulta fácil deducir que «ShadowCaster» es un vicio. Y no es errónea la deducción ni mucho menos: uno sabe que puede avanzar y ver otra zona del juego y enfrentarse a nuevos monstruos, y eso hace que siga y siga jugando hasta la extenuación o el atasco. Y en originalidad también puntúa alto, no tanto por las metamorfosis, ya usadas en juegos previos si mal no recuerdo, como por los efectos visuales y los enemigos, sin olvidar la forma de resolver alguno de los problemas.

Después de todo lo dicho hasta ahora, y a fuerza de ser coherente, no me queda más remedio que recomendaros esta maravilla surgida de las manos de Origin.

F.H.G.

De nuevo nos sorprende Origin con un excelente programa. **94**

ORIGINALIDAD	88
GRÁFICOS	98
ADICCIÓN	96
SONIDO	91
DIFICULTAD	78
ANIMACIÓN	97

Unos rayos de luz en las sombras

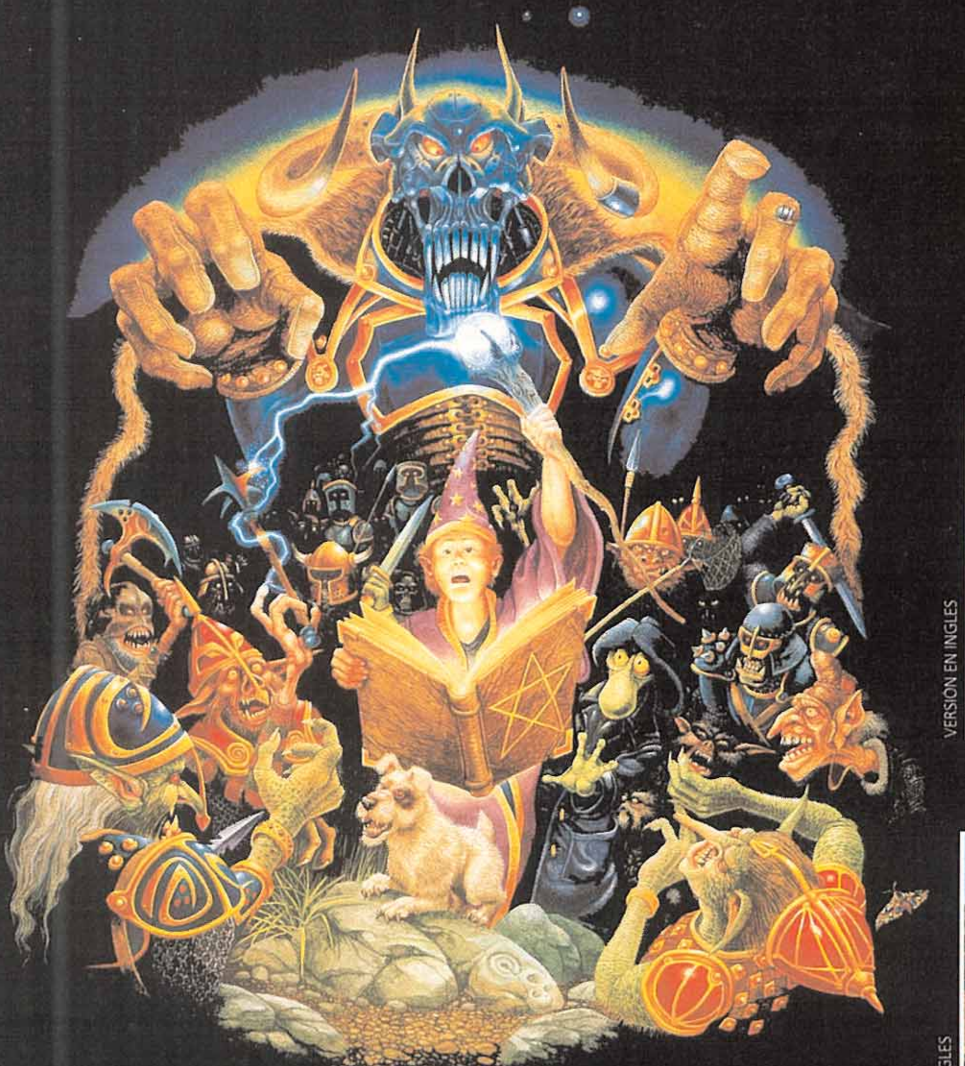
Como queda dicho, el juego comienza en el fragor de un combate, al que por desgracia nos enfrentamos con la débil forma de un ser humano. Ante ello, caben dos opciones: enfrentarnos al bicho como un hombre, o correr como mujer para tratar de transformarnos en gato.

La primera opción es fácil de llevar a cabo simplemente acercándote al bicho, golpeando y separándote antes de que te dé una patada. Usa las manos para este menester, y repite el proceso cuantas veces haga falta. No retrocedas mucho no sea que te quedes atrapado en el fondo del pasillo y la líes de verdad.

La segunda posibilidad pasa por darte una carrera para evitar que el bicho te encierre en el pasillo de salida (y sólo te quede la opción 1) y llegar a un obelisco cercano. Pulsa con el botón derecho sobre él y recibirás la forma de moarin, y un mensaje de tu Abuelo. Transfórmate en gato y dale ritmo al cuerpo. Luego podrás abrir la puerta cercana e irte por el transportador, aunque yo te recomendaría que recogieras previamente ese cetro de fuego y la poción de curar.

En el nuevo recinto habitan hermosas plantas carnívoras que no son obstáculo para tus afiladas garras. A su muerte dejan unas misteriosas semillas flotantes. Pero no son estos los únicos habitantes del jardín. También pululan unos seres en extremo peligrosos, dado que disparan rayos con su cerebro. Procura esperarlos a la vuelta de la esquina, o también puedes darles caña con tu flamante cetro de bolas de fuego. Por cierto, también encontrarás una estatua y sobre ella un curioso cofre volante y, esto es lo malo, "disparante". A este no te quedan más cáscaras que despacharlo mediante el cetro mágico.

La exploración del nivel te debe llevar a los dos siguientes sitios, al menos, y te lo digo para que no te dejes nada: una cabeza de una estatua y un transportador al cementerio. Para llegar a ellos tal vez sea bueno que flotes… Y tampoco estaría de más que si la cosa de pone caliente y no sabes a qué cara mirar, mires mejor el suelo. (Las dos últimas frases son pistas, así que no os preocupéis si no os enteráis de nada). Hala, os dejo solos.



SIMON THE SORCERER



Este monstruo peludo y orejudo no nos deja atravesar un puente de piedra que cierra el paso a nuestra aventura.



Si le quitáis del pie el objeto que le molesta a este gigante, os recompensará más que de sobra.



Nuestro amigo el herrero nos hará muchos favores, especialmente forjando aquellos elementos que le demos.



Esta es nuestra primera habitación en la que investigar y recoger cosas: la de la cabaña que nos da cobijo.

En el mundo del software de entretenimiento, el que no corre vuela. Y decimos esto porque ya no se puede hablar de que ciertas compañías tienen la exclusividad en determinados géneros. «Simon the Sorcerer» demuestra que los británicos de Adventure Soft saben hacer muy buenas aventuras gráficas, de igual o superior calidad que las que se hacen al otro lado del charco. Simon el hechicero

El bosque animado

- ADVENTURE SOFT
- Disponible: PC
- T.Gráfica: VGA
- AVENTURA GRÁFICA

Como todas las aventuras mágicas, «Simon the Sorcerer» empieza con un deseo. El deseo de un pequeño que quiere ser mago y que para ello se traslada a un mundo imaginario lleno de seres fantásticos. Y ese pequeño es Simon, que descubre en el desván de su casa un libro de hechizos. Por un descuido, el libro le transporta allá donde sus ilusiones se pueden hacer realidad, es decir, a una aldea rodeada de un inmenso bosque, donde encontrará a todos personajes que le pueden echar una mano en sus propósitos.

LA ALDEA

Por fortuna para Simón, su aventura comienza en una aldea. Más concretamente en una cabaña, en la que ya puede realizar sus primeras investigaciones. Y una de éstas es entrar en conocimiento de la razón de su aventura. Su misión principal es liberar al mago Calypso de los encantamientos del druida Sordid. Y con esta idea en mente, Simón se lanza por esos bosques y cabañas de Dios, para meter en su gorro todo aquello que le pueda ser útil. Como siempre hay que empezar poco a poco, en su primer espacio vital nos haremos con una tijeras y un imán. ¡Que conste que esto no es nada en comparación con todo lo que Simón puede almacenar!

Al salir de su hogar, podremos tomar distintos caminos. Seríamos muy tontos si no nos detuviéramos un momento en la taberna del lugar. Allí, con un poco de suerte, y paciencia, cuatro magos a los que apenas se les entiende nos aclararán qué es eso de ser hechicero, y lo que tenemos que hacer para lograr nuestro objetivo.

Antes de abandonar la parte más habitada de la extensa escenografía de «Simon the Sorcerer», nos haremos amigos de un forzudo herrero que más adelante hará "pequeños" encargos para nosotros, entraremos en la tienda de comestibles de un ser de dos cabezas que casi nos hará perder la nuestra con sus indecisiones, hablaremos con un hombrecillo que practica yoga, intentaremos acceder a distintas casas que en esos instantes no estarán abiertas... Y, en cuanto podamos, y hayamos recopilado una buena serie de objetos, saldremos al bosque que no nos deja ver los árboles de la solución de «Simon the Sorcerer».

¿QUIÉN PATEA EL BOSQUE?

Un niño se entiende mucho mejor con animales y seres fantásticos que con los adultos, por mucho que se diga lo contrario. Así, Simón no es la excepción que confirma la regla y una vez dirige sus pasos al bosque, éste le ofrece unas perspectivas más atractivas para su aventura particular. Infinidad de caminos se cruzan en las zancadas del protagonista de «Simon the Sorcerer», lo que le convierten casi en Simon el andarín... Por los que podamos avanzar lo haremos con mucho cuidado, pero aquellos que estén cortados habrá de "abrirlos" con mucho ingenio. O no es ingenioso despertar a un gigante de su pesado sueño por medio del potente sonido de un trombón que con anterioridad hemos conseguido después de transformar las alubias de un pequeño en melones por medio del abono que hemos encontrado detrás de una cabaña...

Y qué me decís de andar de un lado a otro con una piedra que contiene un fósil y que logra partir en dos el herrero de la aldea para que así el personaje interesado en ese resto arcaico nos haga un favor y podamos conseguir un trozo de metal para que, de nuevo el herrero –la verdad es que en «Simon the Sorcerer» este pobre hombre no deja de trabajar– haga un hacha y se la dé a un desconsolado leñador... Bueno, no os damos muchas más pistas porque esto no es un "patas arriba"... El caso es que Simon, hasta que consiga ser un excelente mago, y va camino de ello, tendrá que utilizar mucho más su inteligencia que sus hechizos.

En "su" bosque no estará solo. Lobos asustadizos, gusanos parlanchines y racistas, cabras locas, enanos, gigantes dormilones, bárbaros heridos, etc., configuran la población de uno de los bosques más animados que hemos visto jamás en una aventura gráfica. Por suerte para Simón, estos personajes no son simples espectadores de las andanzas del pequeño aprendiz, sino que le ayudan en todo lo que pueden.

MADE IN BRITAIN

La primera cosa que sorprende de «Simon the Sorcerer» es su lugar de procedencia: el Reino Unido. Concretamente Birmingham, y más concretamente Adventure Soft. Para los olvidadizos, se trata de la misma compañía que firmó trabajos del estilo de «Elvira» o «Waxwork». Lo segundo su interfaz. Simplemente sorprendente por su facilidad de manejo, su claridad y, en general, por su buen hacer. Para que os hagáis a una idea, es muy, muy similar al que Lucas utiliza para dar vida a sus creaciones.

Lo tercero sus gráficos. Realizados a mano e informatizados posteriormente, son de una calidad tan asombrosa que, si ya disfrutamos en las primeras escenas de sus colores y tonalidades, cuando nos adentramos en el bosque, las texturas y matices cromáticos nos dejan alucinados. Cuarto, el movimientos de los protagonistas. Quinto, y tal vez primero..., el humor de la historia y de todos sus personajes. Sexto, la buena dosificación de su dificultad. Séptimo, el simpático manual que acompaña a «Simon the Sorcerer». Y así podíamos seguir hasta acabar en lo poco que ocupa en nuestro disco duro la aventura de este pequeñín.

Malo,malo, la verdad es que no hemos encontrado nada. Estamos seguros que Adventure Soft ha escondido algo "poco bueno" detrás de algún árbol del bosque. ¡A ver quién es el listo que lo encuentra!

F.G.M.

Una excelente aventura gráfica realizada en el Viejo Continente. **90**

ORIGINALIDAD	90
GRÁFICOS	93
ADICCIÓN	92
SONIDO	88
DIFICULTAD	84
ANIMACIÓN	90

Magic Boy

Empire es una compañía conocida en el mundo de los PCs por la excelente calidad de sus juegos de estrategia. Sin embargo, en esta ocasión han decidido apostar por «Magic Boy», un arcade plataformas en el más puro estilo de otros títulos famosos como «Rainbow Islands».




PC
Hewson, nuestro simpático personaje tendrá que hacer uso de sus habilidades como hechicero para cumplir su objetivo.


PC
Para atrapar a los "animalitos" que encontraremos en nuestro recorrido hará falta mucha habilidad por nuestra parte.

■EMPIRE SOFTWARE
■Disponible: **PC**
■T. Gráficas: **CGA, EGA, VGA**
■**PLATAFORMAS**

Todo comienza cuando el pequeño Hewlett se encontraba en la escuela de hechicería de su pueblo. Tras pasar unos duros exámenes de magia con buena nota, se había quedado un rato más en su clase: tenía que terminar un trabajo que estaba realizando para subir sus calificaciones y poder llegar así a la universidad para estudiar su especialidad favorita, es decir, la brujería.

Lo que él no sabía era lo que estaba a punto de sucederle. Hurgando en un armario, se cayó a los subterráneos, donde el maestro Magius escondía a sus criaturas. Rápidamente, éstas escaparon hacia el jardín. ¡Qué desastre! Si no era capaz de encontrarlas y llevarlas de vuelta a su lugar de origen, su profesor le suspendería en el acto, con lo que sus planes para el futuro quedarían frustrados para siempre.

VALOR AL ASUNTO

Sin pensárselo dos veces, Hewlett salió al jardín armado con su poderosa varita mágica y una bolsa especial, que le serviría para ir recogiendo los animales y devolverlos a su hogar. Nosotros tenemos por delante la dura misión de ayudarle en su objetivo, antes que el Gran Mago regrese al amanecer del día siguiente.

Ante nosotros se presentan cuatro mundos que explorar cuidadosamente. Estos son, por orden a recorrer: el Desierto, el Mundo Húmedo, el Lugar Plástico y la Zona Futura. Cada uno de ellos está compuesto a su vez por ocho niveles. Tendremos que recorrerlos todos dos veces, con lo que tenemos un total de 64 fases, además de otras 32 de bonus que están ocultas, preparadas a que nosotros las descubramos. La segunda vez que atravesemos los mundos, éstos serán distintos ya que existirán nuevas sorpresas, con lo que no pasaremos dos veces por el mismo sitio. El orden del recorrido lo podemos decidir nosotros de la siguiente forma: dentro de cada mundo, podremos elegir una de las cuatro primeras fases (en cualquier orden), para una vez completadas, atravesar las cuatro restantes (también de la forma que deseemos).

El objetivo de «Magic Boy» es único en todas ellas: encontrar a las criaturas que allí se encuentren, aturdirlas con nuestra poderosa varita, meterlas en nuestra mágica bolsa y devolverlas al mundo subterráneo de dónde proceden.

AYUDAS Y PROBLEMAS

Puede parecer sencillo, pero en realidad es bastante más complicado de lo que pensamos en un principio. Y esto es debido a que a lo largo de nuestro camino encontraremos algunos obstáculos que nos dificultarán nuestra labor. Así, existen plataformas que desaparecen cuando las pisamos, lagos de agua que al tocarlos supondrá la pérdida de una de nuestras valiosas y escasas vidas, bloques de hielo en los que no tendremos control sobre Hewlett mientras éste se mueva por los mismos...

Pero no todo va a ser malo. También contaremos con ayudas de gran valor. Vidas extras –por lo general, escondidas en algunos de los bloques secretos que hay repartidos por todo el juego–, poderes extras para nuestra varita –gracias a los cuales podremos disparar tres bolas a la vez, o disparar en vertical tanto hacia arriba como hacia abajo–, inmunidad momentánea, otra continuación...

¡QUÉ BONITA ES LA MAGIA!

La primera impresión que tuvimos nada más comenzar a jugar con «Magic Boy», fue que nos habíamos encontrado con la resurrección de uno de los clásicos de todos los tiempos: «Rainbow Islands». La forma de jugar es exactamente la misma, es decir, tendremos que ir subiendo, ayudándonos de una serie de plataformas, a la vez que vamos acabando con los enemigos que aparezcan en pantalla. Su número, el de enemigos, varía en cada fase hasta un máximo de 16, y está representado por unas ventanas encendidas en la parte baja de la pantalla. Según vayamos capturando a los bichejos, estos se colocan en dichas ventanas. Cuando estén todas apagadas, significará que el nivel ha concluido.

A tan sencillo desarrollo, se unen unos gráficos en 256 colores de gran calidad, en los que destacan los de nuestro protagonista, realizados con sumo detalle. Los decorados igualmente están bastante conseguidos, siendo diferentes en cada mundo, y acordes con sus nombres. Así por ejemplo, en el primero, los parajes desérticos dan vida al juego, mientras que en el siguiente nos encontraremos en el fondo del mar. Igualmente, los enemigos varían en cada una de estas zonas, siendo las serpientes en el desierto o los tiburones en el mar. En definitiva, una ambientación bastante lograda. La dificultad de «Magic Boy» está bien medida. Los primeros niveles de cada mundo no son muy complicados de superar, mientras que los últimos nos plantean alguna que otro problema. Pero nada que no podamos superar con un poco de la gran destreza que todos poseemos...

O.S.G.

PC
Los iconos con una exclamación en su interior nos proporcionarán poderes extras para ayudarnos en la labor.


PC
Algunas de las plataformas por las que nos moveremos desaparecerán nada más pisarlas, así que cuidado con ellas.


PC
La alta adicción es uno de los aspectos más destacados junto con los divertidos gráficos en «Magic Boy».


PC
Cuatro mundos distintos con ocho fases cada uno nos aguardan en este divertido programa de Empire.

88

ORIGINALIDAD	44
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	91
SONIDO	88
DIFICULTAD	86
ANIMACIÓN	84


Es sumamente adictivo, los gráficos, sonidos y animaciones están muy bien cuidados y no nos aburriremos con él en mucho tiempo.


La originalidad de «Magic Boy» brilla por su ausencia, como viene sucediendo últimamente en bastantes programas.

LA ISLA VEN

Así que estás tan satisfecho de ti mismo y de tus proezas, eh Avatar. Pues borra de inmediato esa sonrisa de autocomplacencia que el Guardián no está, ni mucho menos, derrotado. Te has limitado ha cerrar una, solamente una, de las puertas por las que puede acceder a tu mundo. Sus recursos son muchos y variados, y algo está tramando de nuevo...



PC

Las batallas se sucederán a un ritmo trepidante en la Isla de la Serpiente. Tener un grupo bien equipado va a resultar fundamental para salir vivos de ellas.

- **ORIGIN**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **J.D.R.**

Pues sí, porque dejó aviso a su sirviente Batlin de que, en el improbable caso, aho-ra consumado, de que el Avatar consiguiera cerrar las puertas de Britannia debería ir a la mítica Isla de la Serpiente, para intentar aquí repetir el acceso. Así que te toca subir en un barquito y viajar hasta las Columnas de las Serpientes, el fin del mundo, y ver dónde te llevan...

LA ISLA DE LA SERPIENTE

Recorreremos la isla desde la misma perspectiva que lo hacíamos en Britannia en la primera parte del juego. Porque lo primero que hay que decir es que el sistema usado en aquel juego se mantiene casi sin variaciones. Lo que cambia es el resto del juego: el argumento, los problemas, las historias, los personajes, el escenario... Vamos, que hay cambio, máxime teniendo en cuenta que dejamos el territorio de Sosaria y Britannia por primera vez en la saga.

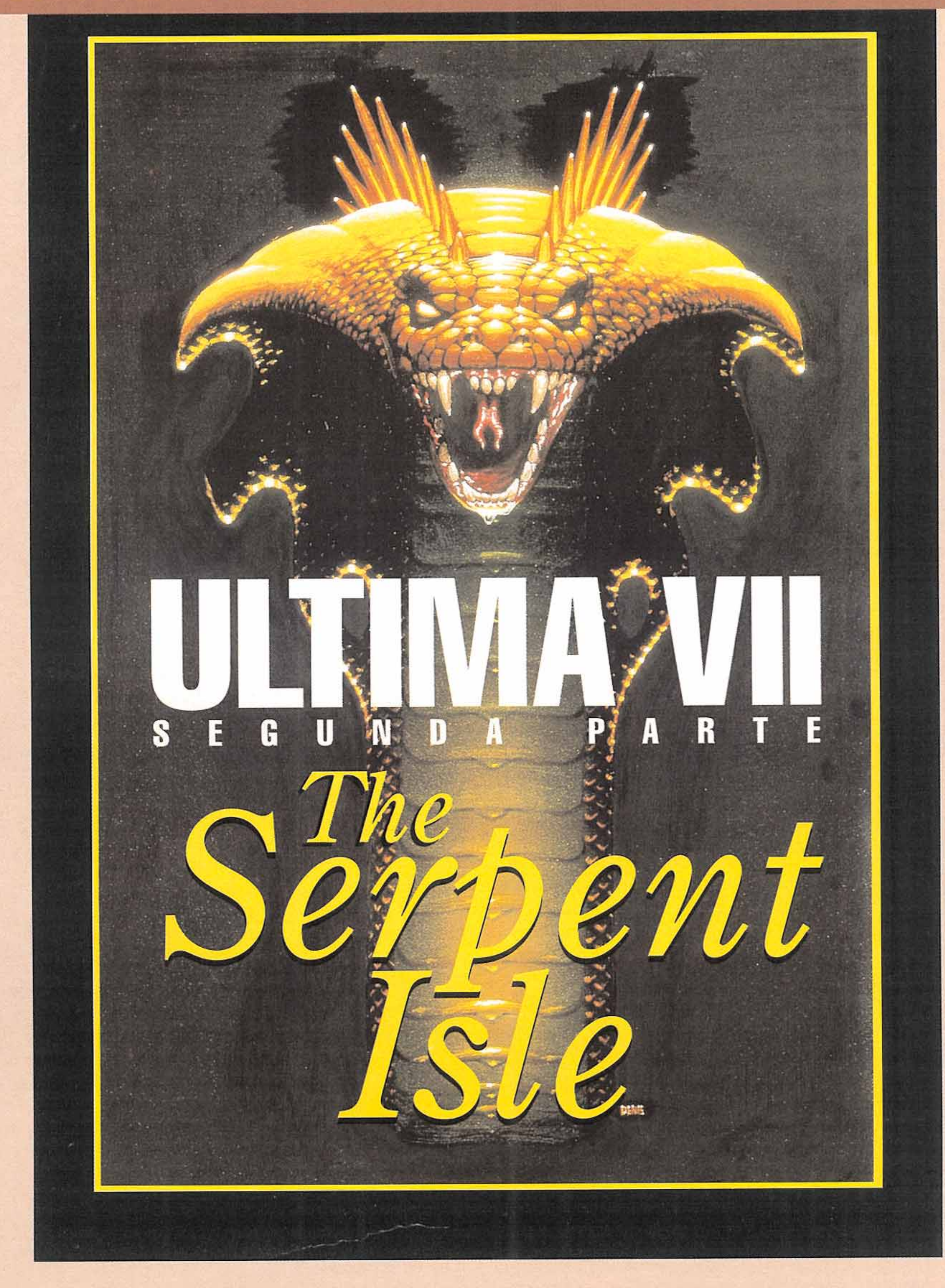
Al territorio a explorar llegaron, después de la Tercera Edad de la Oscuridad, representantes de varias ciudades de la entonces Sosaria, huyendo de lo que ellos calificaban como la tiranía de Lord British. Sí, del mismo que es el bueno en el resto de la serie. Su primera intención fue bautizar al territorio con el original nombre de Nueva Sosaria. Pero sus primeros descubrimientos lo fueron de signos de una extraña cultura, ahora posiblemente olvidada, con forma de Serpiente. Hallaron ruinas con numerosos vestigios de esa antigua sociedad, e incluso un alfabeto, el Ofidiano, aún no plenamente descifrado.

Los recién llegados se instalaron en tres ciudades, Monitor, Fawn y Moonshade, en cada una de las cuales se consagraron a la perfección de alguna habilidad que las caracterizaría en adelante. En su interior habitan personajes cuya conversación irá instruyéndonos en la historia de la Isla y sus peculiaridades, siendo imprescindible tal saber si hemos de cumplir nuestro cometido. Una de las primeras cosas de que nos enteraremos es de la presencia de las tres Fuerzas del Orden, las tres del Caos y otros tantos Principios del Equilibrio, entes que parecen ahora jugar un papel similar al desplegado en los anteriores capítulos por las siete Virtudes del Avatar.

Hasta la lejana Isla de la Serpiente llegaron representantes de varias ciudades de Sosaria, huyendo de la tiranía de Lord British.

SISTEMA DE JUEGO

La perspectiva es pseudo-tridimensional vista desde arriba, con unos gráficos perfectamente reconocibles en la mayoría de los casos. Prácticamente todas las órdenes se pueden dar usando el ratón. Para movernos basta con pulsar el botón derecho y mover



Primeros pasos en un nuevo mundo

Orientemos un poco a los recién llegados a esta isla, pues lo necesitan después del shock que supone la teletransportación.

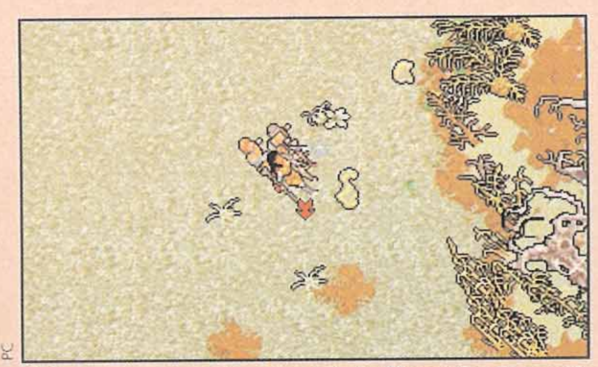
El Avatar y sus tres compañeros se encuentran todavía abordo de su barco, que esta vez no ha llegado a tierra precisamente por agua. Antes de darse cuenta de su nueva situación, una tormenta estallará sobre sus cabezas y los rayos acompañarán sus primeros pasos. No se puede entrar con peor pie en un nuevos sitio,¿verdad? El caso es que el Avatar se quedará en pocos momentos compuesto y sin novia. O sea, sin compañeros y sin los objetos que Lord British le había confiado para concluir esta nueva misión. Y es que los citados rayos tienen alguna propiedad curiosa, como teletransportar a los tocados. Ya en solitario, deberá contestar unas preguntillas, no exentas de mala uva, a una monje que le aparecerá al encuentro. Hecho esto, podrá interrogarla a su gusto, para enterarse de un sinfín de datos de interés. Por ejemplo, de las propiedades aludidas de las tormentas del lugar. O de la utilidad del extraño reloj de arena que le da.

Tras tan fructífero diálogo, recuperaremos al primero de nuestros compañeros, el sorprendido Shamino, que ha constatado la extraña mutación habida en nuestras pertenencias y se ofrece a hacer un inventario detallado. No tardará en aportar una explicación convincente del fenómeno.

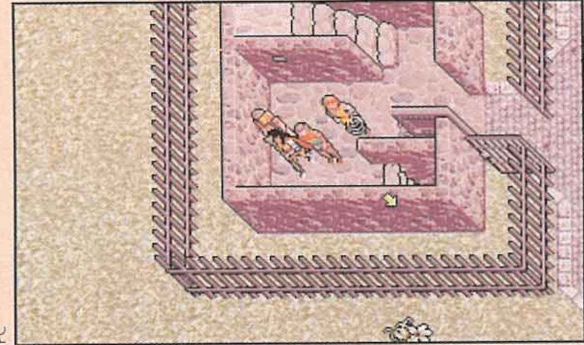
Un poco más el sur hallaremos un arbusto rojo, y en la pared cercana al mismo podremos atravesar una puerta invisible. Tras ella, una cueva aportará los primeros objetos de interés a nuestra mochila. Y en un pergamino podremos tener una breve introducción a las Fuerzas del Orden y el Caos, así como al Equilibrio.

Más al sur de la cueva tendremos una tímida escaramuza con unos lobos, y siguiendo la línea de mar terminaremos por arribar a Monitor, primer enclave habitado con que nos tropezamos. Entrar no es difícil si eres razonable con el guardián. Y ya dentro la aventura no habrá hecho más que empezar: conoceremos a Lord Masten, a Brendam y a Caladin; nos enteraremos del conflicto que mantienen con los Goblins, y oiremos hablar del temible Test de los Caballeros. Pero, como decía Michael Ende, eso es otra historia y merece ser contada en otra ocasión.

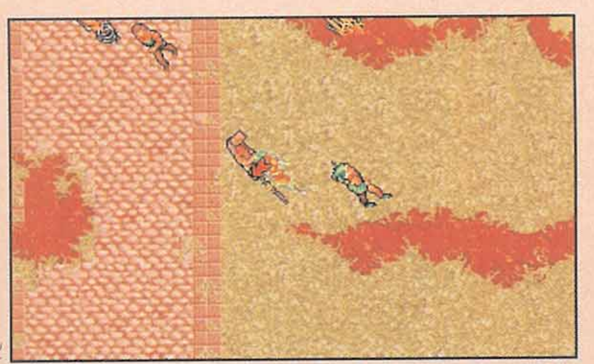
ENOSA



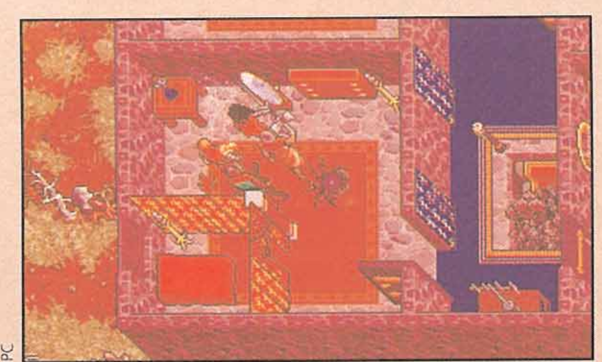
En la aventura encontraremos más de 50 especies de enemigos, entre los que destacan los decapitados y los esqueletos.



A pesar de haber desbaratado los planes del Guardián tiempo atrás, el peligro se cierne de nuevo sobre nosotros.



Una de las misiones principales será alcanzar el Equilibrio entre las fuerzas del Orden y las del Caos.



Un alfabeto se unirá al ya conocido "rúnico": de nombre "ofidiano", sus caracteres se parecen a unas serpientes.

la flechita hacia el lugar al que queremos ir. El movimiento es rápido aún considerando la magnitud de los gráficos que forman los escenarios por los que nos movemos.

Al resto de las acciones así como al inventario se accede pulsando doblemente sobre nuestro personaje. Se abre una ventana en la que se muestran los objetos que llevamos así como su disposición. Ésta es importante, pues difícilmente seremos eficaces en combate si atacamos con una piedra pómez en la mano. Y me juego algo a que esto le pasará a más de uno (con que le pase a otro, ya le habrá pasado a más de uno).

El sistema de combate no es mi preferido por lo confuso. Es en tiempo real. Para cada uno de los miembros del grupo podemos configurar su comportamiento en estas situaciones desde un amplio abanico de posibilidades. Por nuestra parte, nos limitaremos a manejar al Avatar. La verdad es que prefería el sistema usado en los antiguos episodios de Ultima, en que se daba un papel más preponderante a la estrategia, y no a pulsar deprisa el botón.

Y el sistema de magia sí que no cambia respecto al clásico, salvo por la presencia de nuevos hechizos, de usos hasta ahora no descubiertos. Como sabéis, hay un triple condicionante para poder realizar un hechizo en Ultima: tener puntos de mana suficientes; haber realizado la mezcla adecuada de reagentes, de los que será conveniente tener una buena provisión lo que exige su compra; decir las palabras mágicas apropiadas. Por supuesto, sigue siendo fundamental la interacción-conversación con los otros NPCs, sustento principal del juego.

El sistema de diálogo apenas cambia respecto a la primera parte. Como también sabréis, al final de cada cosa que nos cuenta el entrevistado disponemos de un menú con ciertas palabras sobre las que preguntarle, menú que se acrecienta conforme menciona más tópicos en su conversación. Y esto es básicamente lo que hay que decir, recordar, del desarrollo del juego. Vamos ya con lo que nos ha parecido el juego.

NUESTRA OPINIÓN

Gráficamente, pocos adjetivos quedan por añadir: son excelentes tanto escenarios como objetos, personajes y rostros. El movimiento es bastante rápido en lo referido al scroll y desplazamiento por el territorio, lo cual es especialmente meritorio si consideramos el tamaño de los dibujos a mover. En lo que a los personajes se refiere, es algo más flojo, en este caso por su simplicidad. De la música y efectos sonoros tampoco podemos decir mucho. Están impecablemente realizados y colaboran eficazmente en la ambientación del juego.

De la originalidad, pues evidentemente carece en lo referido al desarrollo, que es idéntico a la primera parte. Espero que no haga falta insistir en que no ser original no implica ser malo. Lo innovador son el argumento y demás cosas del estilo, así como lo monstruos. Por cierto, también es conveniente decir que se ha acelerado considerablemente el desarrollo respecto a la primera parte, en accesos a menú principalmente.

Y en lo referente a dificultad, no se puede decir que sea alta. Los que hayáis concluido la primera parte sabréis que problemas difíciles hay un par, pero que en general uno no se atasca.

Vamos ahora con el, a mi juicio, principal defecto del juego. Como imagináis, los requisitos técnicos del juego son bastante elevados, siguiendo la tónica del momento en JDRs. El problema es que pide tanta memoria base que los que tengáis MS-DOS 6.0 sufriréis si queréis jugar al tiempo con ratón y música. Necesitaréis para ello un driver que ocupe como mucho unos 10 Kbytes. Sinceramente, creo que este problema es del juego, que, con un poco más de esfuerzo por sus programadores, podría haber reducido esta especificación.

Ya para concluir, podemos decir que "Serpent Isle" ofrece más de lo mismo que ofrecía "The Black Gate". Y esto es una conclusión inútil porque aquellos a que os gusto ya habréis comprado la segunda parte sin esperar a la crítica. Para el resto, ésta es la segunda oportunidad de disfrutar de una obra de arte: no os lo perdáis.

F.H.G.



ORIGINALIDAD	62
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	84
SONIDO	89
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	89



Tiene todos los excelentes elementos de los programas anteriores de la saga con lo que la calidad está más que asegurada.



La gran memoria que le pide a nuestro ordenador personal para que pueda "correr" con soltura y sin problemas.



**Y además, recibe la revista en tu casa, sin costo adicional para ti.
Tranquilamente. Para no perder ni un solo número. Ahorrando dinero.
La suscripción anual sería de 3.300 ptas. (12 números por 275 ptas).
Con esta oferta, pagas 2.640 ptas., lo que representa un ahorro de más de 600 ptas.
Y por si fuera poco, tendrás los números extras, al mismo precio.**

**Puedes suscribirte ahora mismo, rellenando el cupón que aparece en el centro de la revista que no necesita sello,
o por teléfono llamando de 9 a 14'30 y de 16 a 18'30 al : (91) 654 84 19 / 654 72 18.
Si lo prefieres, también puedes enviarnos el cupón cumplimentado por fax al número (91) 654 58 72.**

OFERTA VÁLIDA SÓLO PARA ESPAÑA Y HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA DE SUSCRIPCIÓN SUSTITUTIVA.

F-15 III Strike Eagle

Imaginad por unos instantes que las Fuerzas Aéreas de los Estados Unidos se han vuelto lo suficientemente chifladas como para haberos admitido en su plan de entrenamiento de pilotos de élite. Aún más, imaginad que su irresponsabilidad llega hasta tal punto que han puesto en vuestras manos un aparato valorado en varios miles de millones de pesetas y -lo que es el colmo- están dispuestos a suministraros tantos aviones como queráis, a medida que vayáis destrozando los disponibles.


PC

Carta de navegación de un caza



PC


PC

Parece un sueño. Sin embargo cuando os encontréis a los mandos del «F-15 III Strike Eagle» casi podréis decir que este sueño se ha hecho realidad. Digo casi porque lo único que no es real es que no estáis montados en un avión auténtico, pero este detalle será pasado por alto en cuanto os encontréis sumidos en el fragor de la batalla.

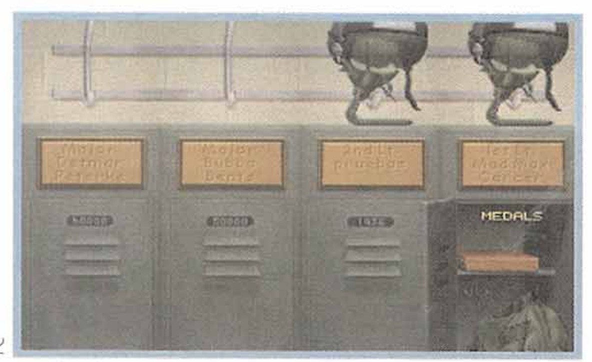
La ultima versión de «F-15 III Strike Eagle» sorprende desde el principio por su veracidad. Desde la cabina, igual a la del avión verdadero, hasta las vistas externas. Todo es una exhibición de realidad. Los amaneceres y anocheceres son espectaculares y en tiempo real. En unos minutos pasamos de la noche al día y viceversa. Pero lo mejor de todo es el cielo, el magnífico cielo en el que las nubes han dejado de ser simples bloques poligonales con aspecto de ladrillo blanco para pasar a ser lo que son: nubes, nubes estriadas, de tormenta, cúmulos, cielos grises, azules, crepúsculos...

Precisamente en este exhaustivo seguimiento de la realidad radican todas las virtudes y los defectos de este magnífico programa. «F-15 III Strike Eagle» tiene muy poco que ver con sus ilustres antecesores. Si "F-15" y "F-15 II" se ganaron un merecido primer puesto por su innovación y por su jugabilidad a expensas de un cierto realismo, «F-15 III Strike Eagle» está predestinado a ser un éxito en todos los ordenadores domésticos gracias a su estricta reproducción de los territorios, condiciones atmosféricas y situaciones de combate de la guerra moderna, así como de los parámetros de vuelo y comportamiento de un F-15 E, verdadero. Todo se ha contemplado en este juego. Hasta la presencia de un copiloto en el asiento de atrás, copiloto del cual no sólo obtendremos valiosa información durante las misiones sino que además necesitaremos de su presencia (en incluso nos veremos obligados a ocupar su puesto) en los niveles de dificultad elevados. En este artículo vamos a desarrollar una misión completa, paso a paso, para daros una mejor idea de las posibilidades de este juego.

A nuestra disposición se encuentran las contiendas de Panamá, el Golfo Pérsico y Corea del Norte.

→

F-15 Strike Eagle III



Aquí podremos registrarnos como pilotos y también es donde quedarán grabadas nuestras puntuaciones.

Detallados planos y filmaciones en vídeo nos darán información precisa sobre nuestros objetivos.



Si no lo hacemos bien, es seguro que apareceremos como noticia triste en el telediario de media noche.



Las distintas configuraciones de los niveles de dificultad hacen que el programa sea apto para jugadores de todo tipo.

Una noche en el "M

.... La voz de mi "Wizzo" (Oficial de Sistemas de Armas) estalla repentinamente en mis oídos.

–"¡¡Hemos saltado la valla 'Mad Max', ten cuidado por donde pisas!!" "Pantallas" tiene razón; apenas han pasado veinte minutos desde que nos desenganchamos del avión nodriza rumbo a Panamá y ya hemos cruzado los limites de su espacio aéreo. Es noche cerrada, negra y sin luna; y a partir de ahora nadie nos ayudará si nos metemos en problemas.

Problemas..., esa es justo nuestra especialidad. La misión es sencilla, tan solo hay que llevar 2 toneladas de bombas volando a menos de 1.000 pies de altura sobre territorio hostil y atizar justo en medio de dos objetivos fuertemente defendidos y más pequeños que el avión en el que vamos montados.

¡Como darle con un perdigón a la abeja reina justo en medio de un enjambre de mal humor!

Pico desde 25.000 pies de altura hasta apenas rozar la superficie del mar. La bajada es tan brusca que el café que hemos desayunado se nos sube hasta el cuello.

–"¡¡Cuidado!!" –me grita 'Pantallas'– "no bajes tan brusco tío, será mejor que dejes que este bebé se encargue del trayecto él solito."

Paso el control a mi "Wizzo" y él se encarga de introducir los rumbos de navegación en la computadora de abordo. Desde ese momento, el F-15, cargado hasta los topes y pesado de manejar, incluso para un piloto experto como yo, se gobierna él solo y nos lleva, mejor dicho, nos desliza, casi rozando el mar a Mach 1,2 hasta la costa de Panamá.

Suavemente empieza a amanecer, ya se vislumbra la costa y las montañas centroamericanas. "Pantallas" ha estado atareado fijando en sus radares las coordenadas de los blancos a los que nos dirigimos. Hemos quemado bastante fuel y nuestro pájaro es ahora más ligero y maniobrable.

ALAS DESPLEGADAS

Inicialmente y después de una trepidante animación introductoria nos encontraremos en un hangar desde el cual podremos acceder a todos las partes del juego mediante el sencillo sistema de apuntar con el cursor del ratón. Antes de nada pulsaremos sobre una fila de taquillas que abrirán sus puertas para permitir que nos inscribamos en la lista de pilotos activos. Aquí quedarán registradas nuestra puntuación y las medallas y ascensos que ganemos en toda nuestra carrera.

De vuelta al hangar lo siguiente que tenemos que hacer es elegir el escenario bélico en el cual lucharemos. A nuestra disposición se encuentran los territorios de Panamá (fácil y recomendable para ir adquiriendo práctica), el Golfo Pérsico (complejo y adecuado para los que quieran recrear las misiones reales de los F-15 durante la guerra del golfo) y Corea del Norte (difícil y desafiante, sólo recomendable para pilotos expertos). Para este vuelo hemos elegido el Golfo Pérsico por ser el más conocido y el más utilizado en casi todos los simuladores de combate.

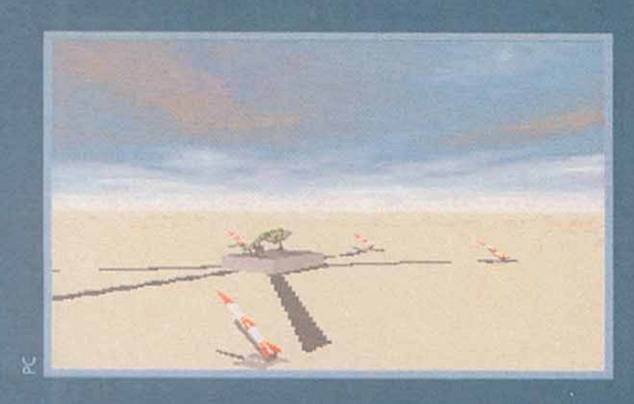
Contamos con una gran variedad de armamento, desde bombas "inteligentes" hasta misiles calóricos.

Una vez elegido el territorio se nos preguntará si queremos volar misiones simples o una campaña completa de varios días de duración. Esta es una de las principales pegas que encontramos en este programa. Las campañas simplemente son una sucesión de misiones convencionales al término de las cuales se nos dará una muy escueta información de cómo marcha la totalidad de la guerra, en función a cómo hayamos volado esa misión. Simples mensajes del estilo de "la misión ha sido un éxito, la campaña avanza favorablemente para tu bando" y ya está. En ningún momento consiguen que te sientas realmente involucrado en el desarrollo de los acontecimientos. Además, no podemos elegir nosotros los objetivos sino que, al igual que ocurre en la guerra verdadera, estas campañas serán asignados de antemano por el alto mando.

Una vea elegido el teatro de operaciones deberemos escoger los niveles de dificultad en los que queremos situarnos. Para ello Microprose nos ofrece 12 parámetros diferentes que podremos establecer de dos formas distintas. La complejidad de los instrumentos, la agresividad e inteligencia de los enemigos, los aterrizajes, etc., todo puede ser configurado de forma estándar (equivalente a fácil) o auténtico (equivalente a difícil). La diferencia entre los modos estándar o auténtico no se puede describir con las palabras fácil o difícil sino más bien "arcade" o "real". En modo "estándar" los controles están suavizados y se asemejan bastante a los de anteriores juegos de Microprose como son «F-19», «F-117» o el mismo «F-15 II». Es más un juego que una simulación y el avión no es excesivamente exigente con el piloto, permitiendo grandes dosis de diversión sin necesidad de estar sujeto a las rígidas normas de comportamiento de un avión real y pudiendo disparar a todo lo que se mueva sin preocuparte por nada más.

En modo "autentico" todo es

Consejos y Trucos



Antes de despegar gradúa el RBM (presentador de mapas reales de superficie) a una superficie de 10 millas cuadradas. De esta manera cuando uses el HRM (localizador de blancos en tierra) para la primera búsqueda a un rango de 80 millas perderás menos tiempo dando vueltas por el mapa buscando objetivos.

Si vuelas lo suficientemente bajo como para evitar ser detectado por el rádar, tus expectativas de sobrevivir aumentarán considerablemente.

Contacta con el avión AWACS regularmente. Después de ser detectado por un radar el AWACS te dará una valiosa información sobre la posición y distancia de los enemigos que te acechen.

Si vuelas con los niveles de control establecidos en modo auténtico no conviene que también regules así el TEWS (avisador de amenazas aéreas). Solamente podrás controlarlos todos si vuelas con un copiloto real. De otro manera no tendrás manos ni tiempo suficiente para controlar todos los instrumentos de vuelo. Deja siempre el TEWS en modo estándar.

Cuando ataques objetivos en Kuwait City o Basora (en la campaña Tormenta del Desierto), vuela sobre la línea de costa del golfo hasta que estés en línea paralela al blanco. Entonces gira tierra adentro para atacar tu objetivo por un costado. El área de tierra comprendida entre estas ciudades y Arabia Saudita está repleta de beaterías SAM, antiaéreos y bases aéreas enemigas, por lo tanto no cruces por encima a menos que estés completamente loco. Este consejo también es válido para las misiones DMZ en Corea.

Evita pasar por la zona sur de la ciudad de Panamá. Esta plagada de misiles antiaéreos Roland que siempre terminan por arruinarte el día.

Cuando estés a punto de empezar un combate aéreo con un solo oponente, dispara tu misil y gira hasta que tu oponente que justo al borde de tu pantalla de radar (con cuidado de que no se salga o perderías el "enganche" del misil). Así si él te dispara, estás en la situación más favorable para evitar su misil con tus bengalas y seguir mantenien-

oriega Express"...

–"¡A tus 12 primer objetivo en 15 segundos!" Grita mi "Wizzo" Paso a control manual. Visto y no visto. Una pulsación de botón, cae un racimo de bombas de 100 kilos, y una central de comunicaciones panameña pasa a ser un montón de escombros incendiados.

Estos tíos no saben siquiera de donde les han caído las tortas. Giro 45 grados y nos alejamos rumbo al segundo blanco. Todo parece demasiado fácil.

–"¡Tenemos visita 'Mad Max'! –anuncia 'Pantallas'–. Dos bandidos a las 3, ¡y uno nos ha enganchado con el radar...!"

Hago una "Immelmann" brusca mientras mi "Wizzo" larga todas las bengalas antimisil que puede para confundir al atacante.

–"¡Han disparado, han disparado! –aúlla mi copiloto– ¡¡Por el amor de Dios; 'Mad Max', sácanos de aquí o nos van a freír!!"

El primer misil calórico enemigo nos falla por un pelo y al segundo no le doy ni la más mínima oportunidad. El aplastante giro que he iniciado nos ha colocado detrás del agresor. Las cabezas buscadoras de mis misiles infrarrojos chirrían impacientes. Suelto uno y mantengo el rumbo haciendo que el avión enemigo quede dentro del ángulo de búsqueda de mi misil.

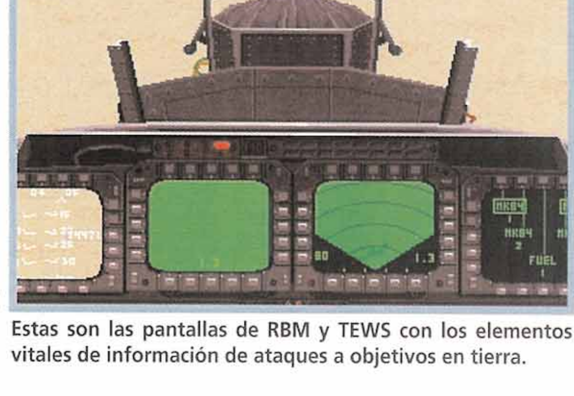
...Tres, dos, uno..., ¡Bingo!, lo hemos achicharrado. Todo ha sido tan rápido y tan quirúrgico que el otro atacante se lo piensa mejor e inicia una maniobra de evasión poniendo rumbo a su aeródromo.

–"¡Por poco nos pasan por la piedra Jefe! ¿qué te parece si vamos a por el segundo blanco y nos volvemos a casa? Para mi ya ha habido bastante baile por hoy."

"Pantallas" tiene razón, tenemos un trabajo que terminar y ahora que todas las centrales de radar de tierra están avisadas de nuestra visita, podemos suponer que no va a ser precisamente un paseo...



Las posibilidades de armamento de nuestro "pájaro" son impresionantes. No le falta de nada.



Estas son las pantallas de RBM y TEWS con los elementos vitales de información de ataques a objetivos en tierra.





Los paneles de control son una copia de los del avión real. Todo ha sido reproducido hasta el mínimo detalle.



Un MIG enemigo acaba de encontrar la horma de su zapato. Buen disparo.

real. Las reacciones del avión a plena carga, los instrumentos, la efectividad de las armas..., todo se comporta como en un avión verdadero. Hasta tal punto que casi se necesita ser un piloto auténtico y las más de trescientas páginas del manual de instrucciones se hacen absolutamente necesarias.

Una vez establecidos los niveles de dificultad (para este artículo elegimos la versión más "dura") pasamos a otra habitación donde nos dará una detallada charla sobre la misión encomendada, incluyendo todo tipo de detalles sobre las horas de despegue, aterrizaje e incluso filmaciones de los objetivos primario y secundario. Todas las misiones que nos encontraremos consisten en bombardear objetivos terrestres.

El siguiente paso es escoger el armamento adecuado para destruir los objetivos asignados. Podremos elegir entre una impresionante panoplia de armas incluyendo bombas "inteligentes", misiles antibuque, misiles calóricos, depósitos extra de combustible y un largo etcétera de opciones. El manual del programa contiene información más que suficiente sobre cada una de las mismas, por lo que lograr la combinación idónea para cada misión es bastante fácil.

Ya hemos elegido el armamento y sólo nos queda empezar la misión. Esto puede empezar de dos formas diferentes: desde una base en tierra o justo en el momento de desengancharnos del avión nodriza a 25.000 pies de altura.

De vuelta al hangar, nos proyectan una película en la que vemos todas nuestras andanzas.

LA CABINA

Una vez en la cabina de piloto, y después de quedarnos fascinados durante unos minutos por el espectacular realismo de las vistas externas, ponemos rumbo al primer objetivo descendiendo hasta casi rozar la superficie del suelo, confiando en los sistemas computerizados de seguimiento del terreno. El viaje es largo. Quizás demasiado largo para un vuelo casero debido a la exactitud de las distancias. Podemos activar la función de compresión de tiempo para acortarlo hasta que estemos a unas 80 millas del objetivo principal. Entonces deberemos ascender hasta los 1.500 pies y saltar al asiento del copiloto para utilizar los poderosos radares de nuestro pájaro y localizar y designar el blanco de entre todos los posibles. No tenemos armamento suficiente como para andar destrozando todo lo que encontremos, por lo que la labor del copiloto a la hora de designar el objetivo correcto es vital. Resulta muy frustrante realizar una larga y dura misión para volver a casa y comprobar que hemos destrozado un blanco equivocado.

Volando sobre la ardiente costa del Golfo Pérsico pasaremos sobre la oscura mancha de petróleo que Saddam Hussein vertió en el mar durante la Guerra del Golfo. Este sorprendente detalle de realismo coincide con el aviso de nuestro copiloto de que ya hemos entrado en el espacio aéreo enemigo (si disponéis de una tarjeta de sonido Sound Blaster o compatible estos "avisos" de vuestro copiloto serán de viva voz, así como los mensajes que recibas →

do el blanco fijado sobre él.

Cuando dispares misiles Slam o Harpoon es conveniente usar la tecla F10 para comprobar que has fijado el blanco correcto.

El armamento estándar que encuentras en tu avión antes de despegar no siempre es el más adecuado para llevar a cabo la misión. Lee detenidamente el manual y aprende todo sobre tus armas y sus posibilidades.

Si has reducido la potencia de tus motores para ahorrar combustible (conviene hacerlo o sino no seremos capaces de volver a casa), increméntala hasta el ciento por ciento segundos antes de atacar un objetivo. Así podrás entrar y salir rápidamente del área defendida por los antiaéreos.

Después de destruir un blanco, no te alejes siguiendo el trazado marcado por el ordenador de abordo. Los cazas enemigos ya habrán detectado tu presencia y estarán en ruta para interceptarte por donde se supone que deberás ir.

Si crees que te atacan más enemigos de lo que considerarías razonable, no lo dudes: expulsa todo tu armamento y el tanque extra de combustible y pon rumbo a casa. Es mejor volver con el rabo entre las piernas que no volver jamás.

Después de atacar tu último objetivo, sube hasta 25.000 pies y pon pies en polvorosa hasta casa. Comprueba frecuentemente el AWACS y no te preocupes por los aviones enemigos que estén a más de 30 millas de distancia (sus misiles no te alcanzarán). Tan pronto tu copiloto te avise que has entrado en espacio aéreo amigo, darán la vuelta y dejarán de perseguirte.

Después de disparar un misil infrarrojo de largo alcance es útil disparar uno guiado por radar. Tu oponente estará muy ocupado en librarse de uno y no podrá esquivar el otro.

Es peligroso atacar las baterías AAA (antiaéreas) en ciudades como Bagdag. El método del "Salto" es el más efectivo y en determinadas ocasiones el único válido para sobrevivir. Para ejecutar ataques con el método del "Salto", primero designa tu objetivo. Luego, acércate sigilosamente volando muy bajo (unos 500 pies) hacia uno de los costados de tu objetivo. Mantén el indicador triangular del RBM a la izquierda o a la derecha de la pantalla (cerca de los números indicadores de distancia), entonces déjale que se desplace hacia abajo en la pantalla hasta que el indicador de tiempo estimado hasta el objetivo marque 20 ó 25 segundos. Es ahora cuando debes girar hacia el blanco al tiempo que elevas el avión hasta los 1.500 pies. El indicador del RBM deberá estar entonces deslizándose hacia el centro de la pantalla, por tanto estabiliza el avión, haz los ajustes finales y suelta tu cargamento de bombas. Esta técnica es la más útil para la mayoría de los ataques.

del AWACS que orbita por encima de vuestras cabezas).

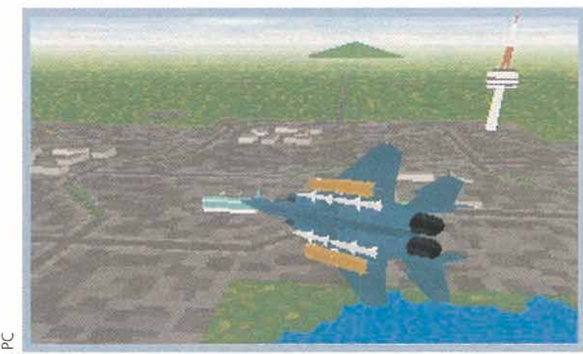
El primer objetivo (un batería de misiles antiaéreos) cae con facilidad, no nos esperaban, pero tan pronto como ponemos rumbo al segundo, empezaran a despegar aviones enemigos con objeto de cazarnos. En los niveles iniciales de dificultad los cazas enemigos caen prácticamente al primer disparo. Pero no os confiéis, en niveles superiores pueden llegar a convertirse en auténticas pesadillas. El segundo objetivo (unos almacenes en el puerto de Bagdag) están protegidos por una espesa cortina de fuego antiaéreo (una de las vistas mas impresionantes del programa) y nos costará un par de pasadas rápidas eliminarlo. Ponemos rumbo a casa y otra vez nos encontraremos con varios adversarios alados. De vuelta al hangar podremos observar una película en la que nos contaran todas nuestras andanzas durante al misión, las buenas y las malas, y después de un café reparador estaremos listos para volar de nuevo.

«F-15 III Strike Eagle» mejora en el momento en que conectamos dos ordenadores, vía módem o mediante cable.

EL DESCENSO

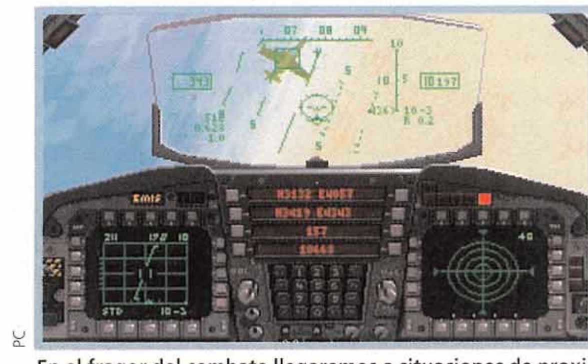
Esto es todo, ni más ni menos..., y precisamente la principal ventaja y el principal defecto de este juego radica en esto. Con toda seguridad, «F-15 III Strike Eagle» es el simulador aéreo de combate más exacto y que mejor reproduce la realidad de cuantos se han hecho hasta ahora, pero al mismo tiempo resulta excesivamente rígido y en ocasiones aburrido. Las misiones son todas prácticamente iguales y se echa de menos un editor de misiones que nos permita elegir a nosotros mismos los objetivos y enemigos que queremos tener.

El sonido esta magníficamente logrado y las vistas externas e internas quitan el aliento. El modelo de comportamiento del avión es de una exactitud irreprochable y una vez metidos en faena, «F-15 III Strike Eagle» garantiza que la adrenalina correrá por nuestras venas a toda velocidad. Sin embargo las partes intermedias entre las misiones son poco consistentes y los vuelos en "tiempo real" se hacen largos y aburridos. Da la sensación de que Microprose se ha volcado en la calidad gráfica y en la imitación más precisa de las situaciones reales del combate aéreo, pero desde el punto de vista de una sola misión. Luego lo han unido todo sin cuidar mucho el hecho de que es un juego y que, como tal, debe ser jugado varias veces.



PC

La ciudad de Seul será uno de nuestros blancos cuando volemos sobre la superficie de Corea.



PC

En el fragor del combate llegaremos a situaciones de proximidad con el enemigo tan excitantes como ésta.

El programa cambia a mejor de forma radical en el momento en que conectamos dos ordenadores, vía módem o directamente mediante un cable, y volamos dos jugadores simultáneamente uno contra otro (ni la mejor "inteligencia artificial" es capaz de superar a un contrincante humano), uno apoyando al otro como "wingman" o –lo que es mejor– uno como copiloto en el asiento de atrás. Es entonces cuando descubrimos que el mayor defecto del juego es su filosofía de "guerrero Lobo Solitario". El programa mejoraría sustancialmente si las misiones fueran ejecutadas por varios aviones o pudiéramos disponer de un compañero en lugar de volar solos contra el mundo al más puro estilo de la película «Top Gun». Esto es lo que produce esa vaga sensación de irrealidad que choca frontalmente contra la enorme precisión de los gráficos y el gran esfuerzo hecho por los programadores para que creas que realmente estás cabalgando a lomos del reactor de ataque más potente y devastador de todos los tiempos.

En definitiva, «F-15 III Strike Eagle» es uno de los simuladores de vuelo más contundentes y convincentes que se han hecho hasta la fecha. Con unos sistemas de presentación gráfica que crearán escuela, un sistema de vuelo piloto-copiloto sólo igualado por el de «Tornado» y unos escenarios si cabe más creíbles que los de «Strike Commander», pero que pude llegar a resultar aburrido por su repetitividad y por la poca libertad de elección que deja al jugador debido a la rígida estructura de sus misiones, todas demasiado parecidas entre sí. Por su calidad merecería mayor puntuación que la otorgada. En cualquier caso es un título que no debería faltar en ninguno de los ordenadores de los puristas amantes de los simuladores rigurosos.

Antonio "Mad Max" Cárcer

Dracula

de BRAM STOKER

Jonathan Harker llevaba varios meses viviendo una auténtica pesadilla. Todo había comenzado cuando un noble rumano llamado Dracula le había invitado a pasar algunos días en su castillo de Transilvania para firmar el contrato de compra de una abadía de Londres, pero lo que parecía un rutinario viaje de negocios se había convertido en el más inexplicable de los horrores. Jonathan se había dado cuenta tarde de que el conde no era humano, al menos no en el sentido normal de la palabra, sino que se trataba de un ser del que había oído hablar sólo vagamente: un vampiro.


PC


PC



PC

Y ahora Mina, su adorada Mina, había caído en las redes de esa criatura odiosa e inmortal. Nadie la había forzado ni obligado. Ella sola había caído en el influjo irresistible de Dracula que, bajo la apariencia de un joven caballero victoriano, había llegado a Londres dejando a Jonathan en su castillo custodiado por tres de sus servidoras. Ahora Mina había sufrido el cruel mordisco del conde y estaba condenada a convertirse en un vampiro como él, en una criatura de la noche que debería vagar durante toda la eternidad buscando nuevas víctimas para alimentarse de su sangre.

Pero Jonathan no estaba dispuesto a perder a la mujer que tanto amaba y dejarla expuesta a tan terrible destino. La bestia debía morir para que, eliminado su influjo, la mutación de Mina se interrumpiera antes de hacerse definitiva. Pero, ¿cómo acabar con el príncipe de las tinieblas?

UN PASEO COMPLETO POR LOS DOMINIOS DEL MUERTO VIVIENTE

EL JUEGO

Los señores de Psygnosis nos han explicado que para acabar con Dracula hay que recorrer tres niveles situados en lugares tan diversos como un cementerio, la abadía de Carfax y el lúgubre castillo del conde. En cada uno de ellos es preciso localizar un número variable de ataúdes llenos de tierra de Transilvania que constituyen la fuente de poder de Dracula y destruirlos arrojando sobre ellos hostias consagradas. La tierra contenida en los ataúdes actúa como portal con el otro mundo y permite a los sicarios de Dracula encontrar una forma en el nuestro, lo que significa que cerca de cada ataúd puede haber vampiros de los que puedes defenderte con la ayuda de un cuchillo y un revólver que dispara balas de plata. Y serán estas mismas armas las que te ayudarán a acabar con el conde cuando hayas eliminado todos los ataúdes, si bien tendrás que luchar contra Dracula tres veces, una vez al final de cada fase, y vencerle en las diversas formas que irá adoptando.

El programa se desarrolla con la técnica de la cámara subjetiva: el entorno aparece en la pantalla del monitor como si lo viéramos con nuestros ojos y varía en función de nuestros movimientos y nuestro ángulo de visión. Al caminar o girar el entorno cambia para adaptarse al nuevo punto de vista y, como en la realidad, los objetos se hacen más grandes a medida que nos acercamos a ellos. En la parte superior de la pantalla se encuentra la barra que señala la energía de Harker, un marcador con la munición restante y otro que indica el número de ataúdes que faltan por destruir. Abajo se encuentra el inventario en el que podrán irse colocando objetos y un marcador con el número de hostias consagradas que nos quedan.

A lo largo de las tres fases del juego Harker puede encontrar varios tipos de objetos: llaves, hostias consagradas (de una en una o en paquetes de diez), cargadores con veinte balas de plata y comida en forma de pan, manzanas, queso o vino. Las llaves (de oro, plata, esmeralda, rubí, cristal o noche) abren determinadas puertas cerradas y →

Dracula

El Cementerio

resultan absolutamente imprescindibles para avanzar por el juego. Además de puertas, a lo largo del mapeado encontrarás en ciertos puntos de las paredes botones y palancas de diferentes colores. Cada unc de estos artilugios tiene una función particular, que puede ser hacer desaparecer columnas, alterar la distribución de puertas, abrir puertas cerradas o alterar la colocación de otras palancas.

En ciertos puntos del suelo encontrarás losas mágicas que se activan por el mero hecho de pisarlas. Pueden ser de dos tipos, las que teletransportan a Harker a otro lugar y las que le hacen girar 180 grados. En la mayoría de los casos es muy difícil detectar el momento en el que hemos pisado una de estas losas y es preciso por tanto estar muy atento a los objetos que nos rodean para apreciar su presencia.

PRIMERA FASE: EL CEMENTERIO

Esta fase consta de un nivel exterior y dos subterráneos en los que hay repartidos 53 ataúdes. La salida hacia la segunda fase se encuentra precisamente a tu espalda, pero para abrirla será necesaria una llave de cristal que solamente podrás conseguir después de acabar con la primera de las formas de Dracula. Y como ya sabes, para que el vampiro aparezca tendrás que haber desactivado antes todos los ataúdes.

El nivel exterior está tan lleno de árboles secos, cadáveres empalados y pilares de piedra que moverse por él resulta realmente difícil, y de hecho hay dos zonas que no son accesibles porque los obstáculos nos impiden el paso. Caminando de frente desde el punto de partida encontrarás una empalizada de madera con varias puertas en cuyo interior, entre otros objetos útiles, encontrarás una llave de oro. Solamente hay cinco ataúdes a nuestro alcance, así que localiza la entrada a la cripta y desciende hasta el primer nivel subterráneo.

La primera sala, que llamaremos A, contiene dos puertas una de las cuales se abre con la llave de oro. Después de cruzarla encontrarás una puerta de rubí cerrada (B) y una sala (C) en la que, además de una nueva puerta, unas escaleras conducen hacia arriba. Sube hasta recoger una llave de plata, regresa a C y continúa por la puerta restante. La sala en la que te encuentras (D), es una de las habitaciones claves de esta primera fase. Posee cuatro brazos, al final de tres de los cuales hay puertas cerradas que se abren con llaves de plata, sol y esmeralda respectivamente, y en su centro se encuentra una de esas molestas losas mágicas que te hacen girar 180 grados sin que te des apenas cuenta. Te recomendamos que arrojes objetos diferentes a las entradas de los tres brazos con puerta para identificarlos, y en todo caso fíjate bien en la decoración de la sala para reconocer el momento en el que has pisado la losa.

Usa la llave de plata para llegar a una sala (E) en la que utilizarás la combinación de dos botones para conseguir una llave de oro, abrir con ella la puerta cerrada, conseguir una llave de esmeralda y regresar a D arrojándote por el agujero del suelo.

Con la llave de esmeralda puedes abrir la puerta de otro de los brazos de D y llegar a una habitación muy grande (F) en la que verás una puerta de noche cerrada y alcanzarás unas escaleras que suben hacia arriba y conducen de nuevo al exterior, a una de esas zonas inaccesibles de las que hablábamos al comienzo de esta fase en la que encontrarás dos ataúdes. De regreso a F observarás que aún queda una puerta cerrada, y para abrirla tendrás que pisar varias veces una de las cuatro losas que rodean una columna hasta conseguir que la palanca azul se sitúe a tu alcance.

Te encuentras en G, una sala en la que observarás varias hileras de puertas de madera que forman una línea ondulada. Sigue este pequeño laberinto hasta encontrar una llave de oro y localiza la puerta que se abre con ella. Recorre el pasillo hasta coger una llave de esmeralda, retrocede hasta la puerta que se abre con su ayuda y en su interior pulsa un botón rojo que desactiva una losa que de otro modo no te hubiera dejado continuar. Ahora es el momento de recoger una llave de noche y regresar a F. La puerta que se abre con la llave de noche conduce a un pasillo estrecho con una nueva losa giratoria en el centro, de modo que te recomendamos cerrar la puerta detrás de ti para que te sirva de punto de referencia. Coge una llave de sol y déjate caer por un agujero para regresar a D.

El último de los brazos cerrados de D se abre con esta nueva llave, y en él se encuentra una pequeña habitación en la que, dando un rodeo cerca de las paredes para evitar una losa invisible, podrás recoger una llave de rubí. Abre con ella la puerta de B y podrás bajar una palanca que abre la puerta cerrada de A, y recorriendo las salas que quedan ahora accesibles podrás salir a una zona del exterior que de otro modo no hubieras podido alcanzar.



PC

Los peores momentos que nos tiene reservado el cementerio los pasaremos aquí, en lo más profundo de las catacumbas.



PC

El exterior se muestra relativamente tranquilo. Lo peor es el tener que dar grandes rodeos para acceder a ciertas zonas.



PC

Los primeros pasillos. Estos lugares están plagados de trampas que nos confundirán la orientación, sin darnos cuenta.



PC

La mayoría de los enemigos de este nivel no son excesivamente peligrosos. Un tiro bastará para acabar con ellos.



PC

Las puertas necesitan de extrañas combinaciones, que se complican por las trampas del suelo, para poder avanzar.



PC

Por fin, tenemos ante nosotros la primera forma que el Conde adopta para derrotarnos. Siempre, tras la última tumba.

La tierra contenida en los ataúdes actúa a modo de portal con el otro mundo y permite a los sicaros del maligno conde rumano encontrar una forma en el nuestro.

Guía para Completar el Juego

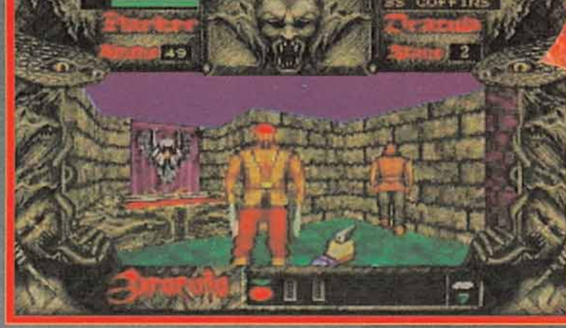
«Dracula» es un juego fácil y difícil a la vez. Fácil porque el planteamiento es realmente sencillo y se limita a ir recorriendo las diversas fases destruyendo cuantos ataudes encontremos a nuestro paso recogiendo munición, llaves, comida y hostias consagradas hasta destruir el último ataúd y luchar con las diversas formas del conde. Pero difícil porque los mapeados de las tres fases son realmente gigantescos, llenos de salas interconectadas por puertas en la mayoría de los casos cerradas en las que abundan las trampas y retorcidos mecanismos ocultos que dificultan notablemente la orientación del jugador.

El resto de este artículo está dedicado a la resolución completa de las tres fases del programa. Es una explicación un poco aburrida pero os aseguramos que hemos intentado hacerla lo más amena posible y que puede sacar de apuros a más de uno. Hemos intentado describir únicamente los pasos fundamentales y facilitar la orientación del jugador asignando letras a las localidades más importantes, dando por supuesto que os encargáis de destruir todos los ataudes a medida que los vais encontrando y que recargáis vuestras provisiones de hostias consagradas y balas. De las llaves y las trampas nos encargamos nosotros.

La Abadía de Carfax



Los peligrosos hombres-lobo de la primera fase se tornan más salvajes en este nivel, siendo además muy numerosos.



La complejidad de los escenarios nos obligará a guardar siempre mucha munición de repuesto.



Un constante acoso por parte de los enemigos es la tónica de la fase de la abadía, siendo también la de más longitud.



Una mala señal nos persigue por toda la abadía. El sello del Conde está presente en los rincones más insospechados.



Los ataques se recrudecerán cuanto más cerca nos encontremos de completar el número de ataúdes.



Drácula se presenta bajo la elegante figura de un caballero de la época victoriana. Pero no conviene confiarse.

De nuevo en el bosque activa una palanca azul y luego una roja que, además de abrirte el acceso a otra cripta, hacen que desaparezca el muro situado junto al punto de partida. En la sala que se alcanza bajando las escaleras (H) deja de momento una puerta de plata cerrada y utiliza adecuadamente varias losas y un botón verde para abrir dos puertas de madera. Un nuevo botón rojo te permite alcanzar una llave de oro y, después de encontrar la puerta que se abre con ella, deberás pulsar un botón amarillo para retirar una columna que te impedía coger una llave de plata. Ya puedes regresar a H, abrir la puerta cerrada, conseguir otra llave de plata y, después de atravesar una larga sala en la que deberás guiarte por el color de las columnas para advertir la presencia de una losa giratoria, abrir con ella la puerta detrás de la cual se encuentran los últimos ataúdes.

Después de acabar con Dracula en la más joven de sus formas, Vlad el Empalador, conseguirás la llave de cristal que abre la puerta hacia la siguiente fase. Para llegar hasta ella tendrás que retroceder todo el camino hasta H y salir al exterior, pero el muro que se abrió al pulsar un botón rojo te permite alcanzar la salida del cementerio sin tener que retroceder todo el camino.

A lo largo de las tres fases de «Drácula» podremos encontrar varios tipos de objetos como llaves, hostias consagradas, balas de plata, pan, manzanas, queso, vino...

SEGUNDA FASE: LA ABADÍA DE CARFAX

Posiblemente sea esta la fase más larga y compleja. Contiene 72 ataúdes distribuidos a través de seis niveles y una gran cantidad de trampas y salas en las que resulta muy fácil perder la orientación.

Llamaremos A a la habitación en la que comenzamos a jugar. A tu espalda se encuentra la puerta por la que has sido transportado a la abadía y frente a ti, al otro extremo de la habitación, puedes encontrar la puerta cerrada que, abierta con una llave de cristal, te permitirá alcanzar el siguiente nivel cuando hayas derrotado de nuevo a Dracula. Dos puertas cerradas más resultan inaccesibles por el momento, de forma que recorre el único pasillo libre hasta llegar a una nueva sala (B).

Utiliza la palanca azul que controla la apertura de la puerta para conseguir una llave de oro y luego pulsa el botón rosa hasta hacer que la palanca azul se sitúe en el interior del hueco de la puerta. Solamente así podrás abrir una nueva ruta que conduce a una puerta que podrás abrir con la llave de oro.

En C, una sala fácilmente reconocible por la gran cantidad de hostias consagradas situadas sobre el suelo, deja de lado por el momento un botón verde y sube hasta una zona de jardín que llamaremos D. Subiendo de nuevo se llega a E, donde deberás buscar la llave esmeralda que abre la puerta correspondiente y te permite alcanzar un corredor (F) en cuyo centro se encuentra una molesta losa giratoria que te puede hacer perder la orientación a no ser que te fijes bien en que las columnas de color rosa de ben quedar siempre a la derecha.

Después de desactivar un buen número de ataúdes en G recoge una llave de plata y regresa al punto de partida ya que has terminado la exploración de esta zona de la abadía. Para ello retrocede todo el camino y pulsa el botón verde de C hasta abrirte camino a B con ayuda de una losa de teletransporte.

La llave de plata abre una de las dos puertas cerradas de A. En la siguiente sala, que llamaremos H, observarás varios ataúdes detrás de columnas y para acceder a ellos deberás ir pisando losas partiendo de la única losa accesible al comienzo ya que de ese modo las columnas irán desapareciendo una a una. Detrás de la última columna encontrarás una llave de sol que abre la puerta situada en el centro de la sala.

La siguiente habitación (I) es bastante amplia e irregular. Dejando de lado una puerta cerrada dirígete a una zona cubierta de losas junto a las cuales unas escaleras parece conducir a niveles superiores. Tanteando las losas correctas y evitando aquellas que te teletransportarían al comienzo de la sala debes alcanzar la pared opuesta donde podrás eliminar un ataúd y conseguir una llave de oro. Abre con ella la puerta cerrada de esta misma sala, coge la llave de plata situada detrás y sube por las es caleras de las que te hablábamos antes.

Te encuentras en una zona de jardín (J) con dos puertas cerradas. Utiliza la llave de plata para abrir una de ellas hasta alcanzar una zona (K) en la que pisando losas se abre y se cierra alternativamente un agujero en el suelo. Más adelante hay un a puerta esmeralda cerrada que no podrías abrir, de forma que la única solución posible por el momento es arrojarse por el agujero.

La sala situada debajo (L) contiene la llave esmeralda que necesitabas. Sube dos niveles hasta llegar a M, una sala en la que la pulsación de un botón verde abrirá un muro que permite conectar con las zonas ya visitadas, concretamente con G. Ahora debes retroceder hasta la localidad en la que te arrojaste por el agujero, y para ello desde G regresa a A y desde allí dirígete de nuevo a K. Pisa las losas de forma que el agujero desaparezca, abre la puerta esmeralda, pulsa una palanca rosa que hace desaparecer unas columnas situadas a tu espalda, sube unas escaleras y recoge una llave de rubí.

La llave rubí abre la otra puerta cerrada de J, detrás de la cual se encuentra un botón amarillo que, eliminando una columna situada justo detrás, deja accesible una palanca azul que altera la distribución de la puerta que conducía a K para que permita alcanzar una zona nueva (N).

En N encontrarás un botón verde y otro amarillo que abre una puerta. A tu alcance quedan dos escaleras. Una de ellas conduce a una sala en la que, tras pulsar un botón rosa, podrás recoger una llave de oro. Utilizando un complejo acceso que conduce a M retrocede de nuevo todo el camino hasta llegar de nuevo a N y, una vez allí, coge las escaleras restantes.

Te encuentras en O, un pequeño laberinto de pasillos lleno de losas giratorias. Para conservar dentro de lo posible la orientación te recomendamos que dejes un objeto a la entrada del laberinto y elimines todos los ataúdes hasta que dejen de aparecer monstruos recogiendo en el camino dos llaves de oro. En uno de los extremos del laberinto hay una puerta de oro cerrada que conduce a una sala que llamaremos P.

Tres son los caminos que se abren en esta habitación. Las escaleras de la derecha y la puerta del centro llevan a salas llenas de ataúdes, pero la puerta cerrada de la izquierda, que se abre pulsando el botón rojo, vuelve a cerrarse al cruzarla y te deja aparentemente encerrado en el lugar más complejo y enrevesado de todo este segundo nivel (Q).

Podemos describir el lugar en el que nos encontramos como cuatro salas distribuidas en cuadrantes (como si a un cuadrado lo partiéramos en cuatro trozos mediante dos líneas que lo atraviesan horizontal y verticalmente por el centro). En el centro de este cuadrado imaginario hay un pasillo formado por puertas que, pulsando dos botones ver- →

Dracula El Castillo de Dracula

des y dos botones rojos, pueden abrirse de modo que permitan acceder a cualquiera de las cuatro salas. Los cuadrantes pueden reconocerse por la apariencia de la pared situada al lado de las puertas centrales: llamaremos 1 al cuadrante inicial en el que hay una palanca verde, 2 al que tiene un botón rojo, 3 al que tiene otra palanca verde y 4 al que tiene una pared vacía. El otro botón rojo se encuentra situado en el interior del pasillo de puertas.

La forma de resolver este complejo laberinto es la siguiente: coger la llave esmeralda de 2 y abrir con ella una puerta en 4, coger una llave de sol y abrir una puerta en 2, coger una llave de rubí y abrir con ella la puerta de 3, coger una llave esmeralda y abrir la puerta de 4, coger una llave de noche y abrir la puerta de 1, coger una llave de plata, abrir con ella una puerta situada en 1, coger otra llave de plata y pulsar un botón verde que abre de nuevo la puerta que nos condujo desde P hasta este laberinto.

Desde P regresamos a N pasando por O y pulsamos el botón verde para que la puerta que nos trajo hasta aquí vuelva a cambiar de disposición y nos conduzca a una puerta de oro. Tras abrir tanto esta puerta como otra de plata que encontraremos más adelante podremos llegar hasta una llave de noche, la que abre la puerta que ha permanecido cerrada en A desde el comienzo de la fase.

Ahora nada te impide regresar a A pasando por J-I-H, abrir la puerta de noche, desactivar el último ataúd y acabar con Dracula en la segunda de sus formas, disfrazado como un caballero victoriano. El vampiro deja caer la llave de cristal al ser destruido y con ella puedes regresar a A y abrir la última puerta, la puerta que te trasladará a la tercera.

TERCERA FASE: EL CASTILLO DE DRACULA

La última fase del juego contiene también 72 ataúdes pero está distribuida únicamente en cuatro niveles. La estructura de su mapeado resulta bastante más lógica que la de las dos primeras fases ya que hay bastantes referencias que nos ayudarán a no perder la orientación.

En la primera sala (A) sube por cualquiera de las dos escaleras, atraviesa una de las dos cortinas y coge una llave de sol situada en el centro de un círculo de columnas. Con ella puedes regresar a A y abrir la puerta cerrada que conduce a B, la lo calidad principal de esta tercera fase.



PC

Las mujeres del demonio campan a sus anchas. Son tremendamente agresivas y están sedientas de sangre inglesa.



PC

Lo que importa no es el número de los enemigos, sino el de las tumbas, distribuidas de modo diabólico por el castillo.



PC

Desgraciadamente, la espada nos prestará un flaco servicio en este nivel. Pero las municiones no abundan demasiado.



PC

El encuentro final. Drácula libera toda su ira pasando por una primera intervención con la apariencia de un viejo...



PC

... para posteriormente transformarse en una de sus más adoradas criaturas, el hombre lobo. Tras unos disparos...



PC

... adopta de nuevo la forma humana. El final está al alcance de la mano. Pero..., ¿hemos guardado las suficientes balas?

Podemos describir esta sala como un corredor de forma cuadrada del que surgen pequeños pasillos de cada uno de sus cuatro vértices. Para no perder la orientación vamos a suponer (en realidad este cuadrado podría colocarse en cuatro posiciones distintas) que el pasillo por el que venimos llega hasta el vértice superior izquierdo del cuadrado y que este vértice es el número 1, siendo el 2 el superior derecho, 3 el inferior derecho y 4 el inferior izquierdo. Te recomendamos que para identificar fácilmente los vértices dejes caer en ellos un número variable de hostias consagradas, más aún sabiendo que en el centro del pasillo entre 3 y 4 hay una losa giratoria que puede desorientarte fácilmente.

En el centro de cada lado del cuadrado hay una puerta cerrada que solamente se abre con una llave de rubí y, en el lado 3-4, frente a la puerta de rubí hay otra que se abre con una llave de noche que conduce al centro del cuadrado, al santuario de Drácula. El problema es que para alcanzar el corazón del santuario no hay que abrir una sino cuatro puertas de noche consecutivas, y estas llaves de noche se encuentran en las localidades situadas detrás de las puertas cerradas con llaves de rubí. El mecanismo básico de esta tercera fase debe ser conseguir las cuatro llaves de rubí, abrir con ellas las puertas correspondientes y localizar las cuatro llaves de noche que nos permitirán alcanzar el santuario de Drácula.

Los únicos lugares que podemos explorar en este momento son los otros tres pasillos situados en el resto de los vértices del cuadrado. El pasillo 2 (recuerda, el de la esquina superior derecha) da paso a varias puertas abiertas y un corredor con un a losa giratoria en el centro en el que te recomendamos que cierres la puerta detrás de ti para conservar la orientación. Recoge la primera de las llaves de rubí y regresa al pasillo principal.

El pasillo 3 es bastante corto pero contiene en su mismo centro una molesta losa giratoria, superada la cual conseguir una nueva llave es tarea fácil.

El pasillo 4, sin embargo conduce a una zona mucho más compleja que las anteriores. Debes pulsar un botón verde que hace desaparecer una columna y deja libre el acceso a una palanca del mismo color. Ahora puedes pulsar un botón rojo antes inaccesible y usar una losa de teletransporte para alcanzar el acceso a unas escaleras.

Las escaleras conducen a una zona de jardín con la misma forma y dimensiones que B, tratándose por tanto de un corredor cuadrado con cuatro pasillos en los vértices. Marca mediante objetos el vértice por el que acabas de llegar y explora los otros tres sabiendo que en dos de ellos se encuentran las últimas llaves de rubí. Eso sí, en uno de los pasillos tendrás que pisar un sistema de cuatro losas que van haciéndose visibles una tras otra y en el otro alcanzarás un pasillo con tres puertas abiertas en el que deberás pulsar el botón rosa de la última sala para poder acceder a la palanca azul de la segunda.

Ahora puedes regresar a B, el corredor central, y prepararte a explorar las localidades que se encuentran detrás de las cuatro puertas cerradas.

Después de abrir la puerta situada entre los vértices 1-4 podrás recorrer un buen número de salas hasta pulsar un botón rojo. Dirígete ahora hasta una zona de jardín en la que se encuentra un botón rosa y una llave esmeralda y, detrás de la puerta que se abre con dicha llave, encontrarás la primera llave de noche.

Al poco tiempo de abrir la puerta situada entre 4-3 encontrarás una palanca rosa que abre una puerta, y detrás de ella una nueva puerta con dos cortinas cuyos accesos pueden alterarse pulsando un nuevo botón rosa situado en un pasillo. Lo que debes hacer es pulsar dicho botón hasta abrir el acceso a una palanca azul que, a su vez, hace desaparecer una columna. En la zona que acabas de dejar libre se encuentra la segunda llave de noche y un nuevo botón rosa. La combinación de los dos botones de este color te permitirá abrir la primera puerta y dejar libre el acceso hasta ella.

En la zona situada detrás de la puerta 3-2 sube unas escaleras hasta llegar a una zona cubierta de losas. La mayoría de ellas se hunden al ser pisadas y te hacen caer bien a la habitación inferior o bien a zonas más lejanas del castillo, de forma que deberás tantear el camino correcto hasta alcanzar la losa situada junto a la pared derecha, bajo la máscara, pues al pisarla desaparece también la colocada poco antes de la puerta de salida. Ahora ya puedes coger otra llave de noche y retroceder por el mismo camino.

La última de las llaves, situada detrás de la puerta del pasillo 1-2, no tiene ninguna dificultad más allá del gran número de ataudes que tendrás que destruir para llegar hasta ella. El momento de enfrentarte con la terrible bestia ha llegado. Dirígete al pasillo 3-4 y, teniendo mucho cuidado con la losa giratoria, abre la primera puerta de noche y luego las otras tres situadas inmediatamente detrás. Después de subir unas escaleras llegarás a una nueva sala en la que se encuentra la última puerta, pero afortunadamente la llave de cristal que la abre se encuentra allí mismo.

Estás en la última sala, y después de hacer desaparecer una columna pulsando un botón amarillo quedará a la vista el último ataúd lleno de tierra de Transilvania. Eliminada la fuente de su poder, Drácula aparece por tercera y última vez en la más anciana de sus formas, en la más decrépita y repugnante de sus muchas máscaras. El recuerdo de tu amada Mina, condenada a vagar por las sombras de la noche durante toda la eternidad, hace estremecerse la mano que empuña con rabia la pistola cargada con las últimas balas de plata.

P.J.R.

GEAR WORKS — PC




```
10 REM ------------------------------------------------------------------
20 REM Cargador de GEAR WORKS por JESUS PEREZ SICILIA  CORDOBA '93
30 REM ------------------------------------------------------------------
40 REM
50 N$="CGEAR": NB=120: NL= NB/20: DIM BYTE(NB): A=10: B=11: C=12:
   D=13: E=14: F=15
60 CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 CP = 0
90 FOR W1=1 TO NL
100 CHECKSUM=0: Z=1: READ L$, SUMA
110 FOR W2=1 TO 39 STEP 2
120 B1$=MID$(L$,Z,1): B2$=MID$(L$,Z+1,1): Z=Z+2:A1=ASC(B1$):
    A2=ASC(B2$)
130 NIB1=A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2=A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
140 BYTE(CP)=NIB1*16+NIB2: CHECKSUM=CHECKSUM+BYTE(CP): CP=CP+1
150 NEXT W2
160 IF CHECKSUM<>SUMA THEN CLS: PRINT "ERROR EN LINEA
    DATA "; W1: END
170 NEXT W1
180 CLS
190 PRINT "El fichero "+N$+".COM se grabará en disco.
          PULSA UNA TECLA..."
200 IF INKEY$="" THEN 200
210 FOR F = 0 TO NB-1: COD$ = COD$ + CHR$ (BYTE(F)): NEXT
220 OPEN "O", #1, N$+".COM", NB
230 PRINT #1, COD$
240 CLOSE 1
250 PRINT "Correcto. Teclea "+N$+" (Intro) y ejecuta el juego.
          Conseguirás"+CHR$(13)+"vidas infinitas."
260 SYSTEM
64000 DATA "EB3490EB2C90FA1E558BEC8E5E06813E55019A08", 2275
64001 DATA "75188B2E58018EDDC7065C650000C6065E65002E", 1621
64002 DATA "C7060601EBFB5D1FFBEA00000000FA1E50535129", 1872
64003 DATA "C98ED9A184008B1E86000E1FA33201891E340129", 1676
64004 DATA "C98ED9C706840006018C0E8600BA3601595B581F", 1732
64005 DATA "FBCD2700000000000000000000000000000000000", 0495
```

JURASSIC PARK — PC





```
10 REM Cargador "Jurassic Park"
20 REM Pedro Jos Rodríguez 17-11-93
30 DEF FNN=(A$="N" OR A$="n"):CLS:C$="":C=0:RESTORE:LON=215
40 FOR LIN=210 TO 310 STEP 10:READ A$,CON:SUM=0
50 FOR N=1 TO 40 STEP 2:BYTE=VAL("&H"+MID$(A$,N,2))
60 C$=C$+CHR$(BYTE):SUM=SUM+BYTE:NEXT N
70 IF SUM<>CON THEN PRINT"Error en la línea";LIN:END
80 NEXT LIN:N$=CHR$(0)
90 CLS:PRINT"FASES EN DOS DIMENSIONES":PRINT
100 INPUT"Energía infinita";A$:IF FNN THEN MID$(C$,4,1)=N$
110 INPUT"Balas infinitas";A$:IF FNN THEN MID$(C$,5,1)=N$
120 INPUT"Tazer de larga duración";A$:IF FNN THEN MID$(C$,6,1)=N$
130 INPUT"Quince bengalas";A$:IF FNN THEN MID$(C$,7,1)=N$
140 PRINT:PRINT"FASES EN TRES DIMENSIONES":PRINT
150 INPUT"Energía infinita";A$:IF FNN THEN MID$(C$,8,1)=N$
160 INPUT"Balas infinitas";A$:IF FNN THEN MID$(C$,9,1)=N$
170 PRINT:PRINT"Pulsa una tecla para grabar el cargador"
180 WHILE INKEY$="":WEND
190 OPEN"cjp.com"FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,LEFT$(C$,LON);:CLOSE #1
200 PRINT:PRINT"Cargador CJP.COM grabado correctamente":END
210 DATA "E9A30001010101011E558BEC8E5E06813E0000",1325
220 DATA "1EE87448813E00002E8C755B2E803E030101750B",1404
230 DATA "C706FD93EB07C606FECBC32E803E0401017506C7",2267
240 DATA "06366900002E803E0501017506C706926DFF012E",1293
250 DATA "803E0601017524C706F76B1111EB1C902E803E07",1594
260 DATA "01017505C6068CA3002E803E0801017506C706A0",1365
270 DATA "11EB025D1FEA00000000A5961207075656465 73",1486
280 DATA "2063617267617220224A7572617373696320 5061",1767
290 DATA "726B220A0D24B409BA8201CD21B82135CD21891E",1733
300 DATA "7E018C068001B4498E062C00CD21B82125BA0901",1535
310 DATA "CD21B80031BA8201B104D3EA42CD210000000000",1718
```

EYE OF THE BEHOLDER III — PC







```
10 'CARGADOR DEL EYE OF THE BEHOLDER III.
20 'PARA MICROMANIA ,POR PABLO FERNANDEZ GARCIA.
30 DIM D%(193):M=1:FOR C=1 TO 12:READ A$
40 FOR I=1 TO 32 STEP 2:X=VAL("&H"+(MID$(A$,I,2)))
50 S=S+X:D%(M)=X:M=M+1:NEXT I,C
60 IF S<>14989 THEN PRINT "ERROR EN DATAS":END
70 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CREARE EL EYETRAIN.COM"
80 PRINT "CARGALO ANTES DEL JUEGO Y NO DECRECERA
          LA ENERGIA EN LOS PERSONAJES"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"EYETRAIN.COM",1
110 FIELD #1,1 AS A$:FOR I=1 TO M:LSET A$=CHR$(D%(I))
120 PUT #1,I:NEXT:CLOSE 1
130 DATA "EB2C80FC3D7519501E8CD82D01108ED8"
140 DATA "813E431389077506C7064313CD6E1F58"
150 DATA "EA0000000081FBB70074028907CFB821"
160 DATA "35CD21891E21018C062301BA0201B821"
170 DATA "25CD21B86E25BA2501CD21BA5701B409"
180 DATA "CD21BA2E01CD274361726761206 1686F"
190 DATA "726120656C20657965206F6620746865"
200 DATA "204245484F4C444552204949492063 6F"
210 DATA "6E20454E455247494120494C494D4954"
220 DATA "4144410D0A5061726120 4D6963726F4D"
230 DATA "616E6961206465205061626C6F20462E"
240 DATA "472E24000000000000000000000000000"
```

ALIEN BREED — PC




```
10 '** CARGADOR PARA EL ALIEN BREED (PC, TODAS LAS TARJETAS) **
20 '******* POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH   SEVILLA 1993 *******
30 '****************** MIKE OLDFIELD FOREVER ! ******************
40 DIM D% (500):LINEAS = 5:CLS
50 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
60 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
70 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
80 IF SUM <> 8388 THEN PRINT "Error en DATAS":END
90 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
100 IF INKEY$="" THEN 100
110 OPEN "R",#1,"calien.com",1
120 FIELD#1,1 AS A$
130 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
140 PRINT "Creado el fichero CALIEN.COM. Cárgalo antes del
          ALIEN BREED para jugar con vidas infinitas."
150 DATA "EB34558BEC1E8E5E04813E153AFE4C750BC706153A90"
160 DATA "90C606173A901F5DEA00000000436172676120414C49"
170 DATA "454E20425245442E24FAB800008ED88B1E84008B0E"
180 DATA "8600B80201A384008C0E86000E1F891E1F01890E2101"
190 DATA "FBB409BA2301CD21BA2301CD2700000000000000000"
```

VIDEO CONSOLAS

CON UN PAR DE NARICES
THE FIDGETTS

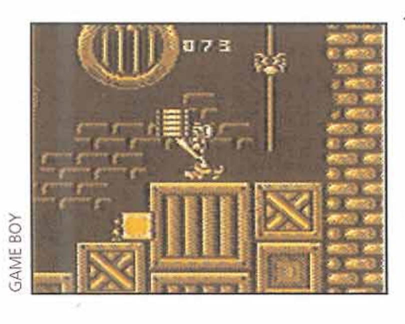
- GAME BOY
- Plataformas


GAME BOY

Lo primero es lo primero. Y lo primero son las raíces, o mejor dicho, las narices de los dos ratoncillos protagonistas de «The Fidgetts». Y las raíces/narices de este juego de Elite es el significado en castellano de "fidgetts". ¿Cuántos de vosotros sabíais que "fidgetts" significa nerviosos, inquietos...? Ninguno... No os preocupéis porque nosotros lo acabamos de mirar en el diccionario...

¡Hombre, el gordo y el flaco! No, pero casi. Se trata de Freddie y Frankie, dos ratones, uno bastante grueso y otro muy delgadito, con un espíritu aventurero fuera de lo común. Resulta que deciden, junto con su familia, emigrar a la soñada América para hacerse ricos y famosos. Como el viaje es en barco, su primer objetivo es llegar al puerto de su ciudad para embarcarse en un enorme navío. Por desgracia, Freddie y Frankie se despistan por el camino y, mientras que sus queridos padres y hermanos llegan puntuales a su cita naviera, las dos pequeñas narices roedoras se despistan por el camino. Lo grave del asunto es que cuentan con muy poco tiempo para encontrar la senda que les lleve hasta el puerto, para "hacer las Américas".


GAME BOY


GAME BOY

GAME BOY

Y si hemos dicho que lo grave de «The Fidgetts» es el tiempo, no es del todo cierto. Lo más peliagudo de este programa no es el tiempo sino el espacio, por lo menos el físico que ocupan sus protagonistas. Como los dos tienen que llegar al mismo tiempo al final de las fases –cinco en total–, se tendrán que ayudar mutuamente, aunque la esbelta figura de Freddie despejará de dificultades arquitectónicas el orondo perfil de Frankie.

En general, todo lo bueno que podamos decir de «The Fidgetts» es poco. Es un programa de plataformas sumamente adictivo gracias a su original argumento y a su modo de juego. Es decir, el intercambio de jugadores, según las circunstancias de la acción, nos lleva a poner todos nuestros sentido en la última creación de Elite. Y esta adicción enlaza con la dificultad, bastante elevada, que viene dada por el poco tiempo que disponemos para terminar cada fase. Además, al final de cada una de las mismas topamos con un reto representado por un juego del estilo del clásico «Arkanoid», que viene a ser un "enemigo final de fase", cada vez más complicado. Los gráficos son excelentes por tres cosas: su perfecta definición, sus increíbles movimientos y las simpáticas figuras, y recreaciones, de sus personajes. El sonido cumple una función práctica, en otras palabras, nos remarca muy bien todas y cada una de las acciones que realizamos. Es, en definitiva, «The Fidgetts» un divertimento en el que no se han detenido ni un segundo a la hora de impregnarle un novedoso argumento, mucho enganche lúdico y una dificultad que, aunque no lo parezca, está muy medida.

F.G.M.

Nerviosos, inquietos, adictivos..., así son «The Fidgetts». **92**

ORIGINALIDAD	90
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	90
SONIDO	85
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	90






¡SONIC ERES EL MÁS GRANDE!
SONIC CD

¡Por fin Sonic hace su aparición en Mega CD! Mucho se estaba haciendo de rogar ya, pero os aseguramos que esta espera ha merecido la pena. «Sonic CD» es igual de impactante, frenético y adictivo que en cartucho, e incluso más espectacular, incorporando esa calidad que caracteriza al Mega CD. Con nuevos decorados, mucho más extensos y completos que en las versiones de cartucho, coloristas a tope y unos personajes plagados de animaciones con un tamaño mayor que el que tenían en las consolas.

- MEGA CD
- Plataformas

De nuevo este erizo tendrá que medir fuerzas con el Dr. Robotnik..., y contra sí mismo. Sí, habéis leído bien, porque esta vez Robotnik ha creado lo que podría ser su más malévola obra: un doble de Sonic. Ya podéis imaginaros para qué lo va a utilizar. Con Metal Sonic intentará acabar de una vez por todas con el veloz erizo azul. Pero para asegurarse de que Sonic acudirá a la fortaleza robotizada, Robotnik tiene secuestrada a Amy, una joven eriza compañera de batallas de Sonic. ¿Podrá Metal Sonic con nuestro intrépido protagonista?, ¿Podrá Sonic rescatar a Amy y librar a sus amigos de Robotnik...? Ponte las púas, agarra el pad y descúbrelo por ti mismo.



MEGA CD



MEGA CD



MEGA CD

Nada menos que 70 niveles divididos en diez escenarios, de una entretenida y veloz acción, nos esperan. No se puede negar que cuando el erizo toma carrerilla y empieza a deslizarse como el rayo, dejando esa estela luminosa, uno se contagia y se vicia con sus carreras. Como de costumbre, al acabar cada escenario, tendremos que vérnoslas con el incondicional enemigo de fin de fase, que será un personaje mecanizado de grandes dimensiones, manejado por Robotnik. Solamente dos cosas nos harán invulnerables a sus fuerzas robóticas: el ataque de espinas y los anillos. Mientras que tengamos anillos, aunque sea sólo uno, nunca seremos destruidos, pero siempre tendremos que procurar tener en nuestro contador el mayor número de aros. Por el contrario, el ataque de espinas será una de nuestras mejores armas, puesto que Sonic se convertirá en una bola plagada de afiladas púas, que rodará cargándose a todo lo que encuentre a su paso.

Entre las novedosas características que incorpora «Sonic CD», está el viaje en el tiempo que nos sumergirá en determinados niveles a través de un túnel. Durante el recorrido encontraremos unos carteles que, una vez ac-



LOS INVENTOS DE ROBOTNIK

El malvado Robotnik viene esta vez muy bien armado y nadie puede poner en duda que es un gran inventor, capaz de agudizar su ingenio cuando lo que tiene entre manos es un artilugio peligroso. Al final de cada fase sorprenderá a nuestro protagonista atacándole con una de sus muchas y curiosas máquinas anti-Sonic.

tivados, cambiarán totalmente el decorado de la fase en la que nos encontramos, permitiéndonos jugar en la misma tal y como era en el pasado o como será en el futuro. Y siguiendo con las nuevas características, cada vez que llevemos en nuestro contador una cantidad de cincuenta anillos, nos trasladaremos a unas etapas especiales, en tres dimensiones, que resultan tan entretenidas como los mismísimos niveles.

«Sonic CD» es un auténtico derroche de imaginación y de trabajo, desde su fantástica "intro", un verdadero cortometraje de dibujos animados, hasta su excepcional calidad técnica y jugabilidad. Realmente hay que jugarlo para creerlo. Sus coloristas, animados y detallados gráficos no pueden ser calificados de otra manera que de brillantes. Todo un derroche de imaginación de un completo equipo compuesto de grandes profesionales. De su sonido, ¡qué deciros!, unas extraordinarias melodías a cual más rítmica y marchosa, con unos efectos muy cuidados que acompañan constantemente a la acción. En definitiva, Sonic ha encontrado en el Mega CD su hogar definitivo, el soporte que necesitaba para poder deambular a sus anchas por mundos más grandes y complejos, realizando sus carreras a muchísima más velocidad.

E.R.F.

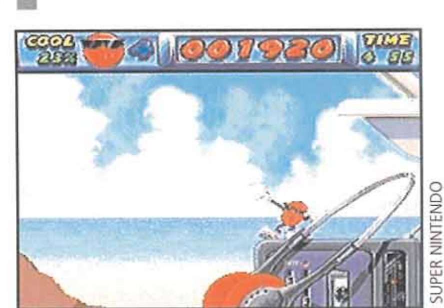
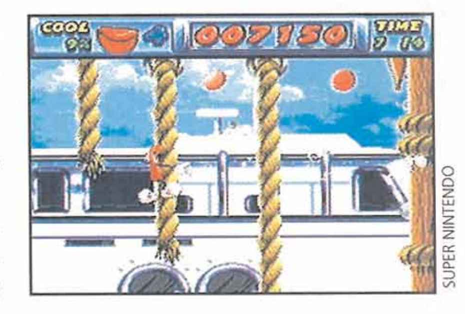
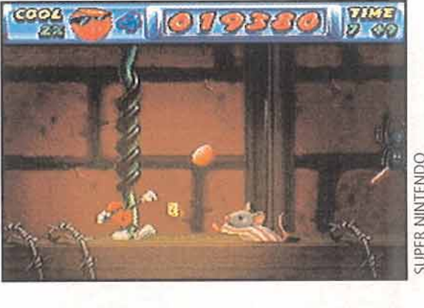
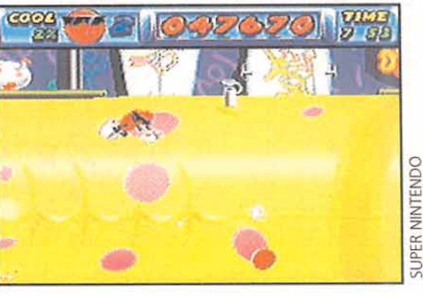
Un super CD que eleva a Sonic a la máxima expresión.

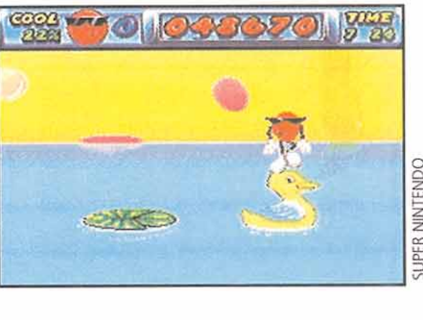
92

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	91
ADICCIÓN	94
SONIDO	89
DIFICULTAD	84
ANIMACIÓN	90

JUGUEMOS A LAS CHAPAS
COOL SPOT

- SUPER NINTENDO
- Plataformas



La fiesta de las chapas era el acontecimiento social del año. Se dieron cita las chapas más chulas de todo el reino y sus aledaños. La jet se encontraba representada por Jaime de Chapa y Aragón, por el gremio periodístico hizo acto de presencia Jimmy Giménez Chapau que, cómo no, volvió a discutir de lo lindo con Norma Chapal, a la que tildó de nuevo de chapa fatal y gorda ante el gran público que allí se reunió. Jesús Chapil y Chapil despotricaba, en su línea, contra los árbitros de la Liga Nacional de fútbol-chapa mientras no paraba de meterse canapés de todo tipo entre chapa y espalda. Era la chapa más fofa de todas, casi tanto como Chapa Montiel, que presumía de sus nuevas andanzas en el cine y su "belleza" exótica, aún sabiendo que la gente comentaba como loros que esa superficie tan lisa que tenía le obligaba a no reírse para que no se le saltaran los puntos del último lifting. No se podía negar que la fiesta, organizada a bombo y platillo en Chapandaz, estaba siendo un éxito.

Pero como nunca sale nada tan bonito como se planea, llegó la desgracia en el peor de los momentos. Las luces se apagaron y una voz cavernosa retumbó en la sala. Era el malvado Txapi, cabecilla de la temible organización festivo-terrorista que estaba atemorizando a todo el país y que, en un ataque de locura postcogorza de patxarán, decidió secuestrar a los miembros más destacados de la sociedad, exigiendo a cambio la independencia total de Euztxapi. El único que se libró del rapto fue Cool Spot que, como de costumbre, practicaba su afición favorita, ligando con la chapa del guardarropa. Cuando se enteró de lo ocurrido, se lo pensó un par de veces antes de actuar, pues lo que menos le gustaba era hacer de héroe obligado. Pero era eso o perder para siempre el chollo de las invitaciones de gorra a todas las fiestas de postín.

Y Cool Spot partió al rescate de las chapas cautivas, y se encontró que tenía por delante una ingente número de fases que atravesar, llena de los más disparatados y peligrosos enemigos que sólo la pérfida mente de Txapi podía imaginar. Pero con su chulería innata, el héroe de nuestra historia salta, corre, dispara, trepa y hace todo lo imaginable con unas animaciones pasmosas.

Controlar al protagonista de «Cool Spot» es fácil y divertido, con una respuesta del pad casi instantánea a nuestras ordenes, que confiere al cartucho una jugabilidad inmensa. Los gráficos son de lo más gracioso y bonito que hemos visto últimamente. Supercoloristas y muy bien diseñados, que se acompañan con una banda sonora genial, que imprime al juego una marcha tremenda.

Es, en pocas palabras, un cartucho alucinante que no hay que perderse por nada del mundo. Si te gusta pasártelo bien con tu Super Nintendo, no dejes pasar de largo «Cool Spot»

F.D.L.



El juego más chulo de la historia, ahora en Super Nintendo.

90

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	90
SONIDO	92
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	85

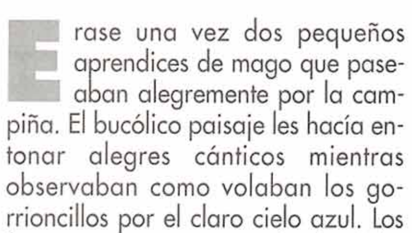
VIDEO CONSOLAS

LA REVOLUCIÓN DE LOS CONEJOS

WIZ & LIZ

- MEGA DRIVE
- Arcade


MEGA DRIVE

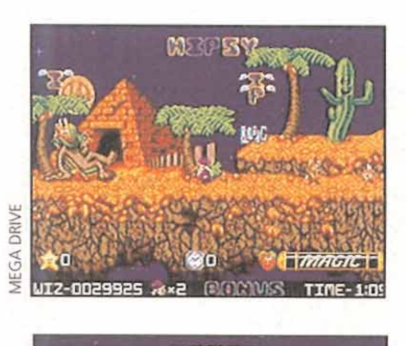


Erase una vez dos pequeños aprendices de mago que paseaban alegremente por la campiña. El bucólico paisaje les hacía entonar alegres cánticos mientras observaban como volaban los gorrioncillos por el claro cielo azul. Los frescos y transparentes riachuelos daban un tono suave a todo el entorno con el dulce murmullo de sus aguas. Las ardillas se afanaban en la recogida de nueces. El sol brillaba sonriente en lo alto... Parecía un anuncio de desodorante, de ese que no te abandona. Los conejos brincaban revoltosos por...

Hemos dicho que los conejos brincaban por... Pero bueno, ¿dónde se han metido los conejos? Esta era la pregunta que atormentaba a Wiz y a Liz, los protagonistas de nuestra historia. ¡Los conejos habían desaparecido! Buscaron y buscaron, revolvieron madrigueras en las que sólo encontraron algún que otro zorrillo apestoso, preguntaron al resto de los animalillos del bosque... Todo era inútil, los conejos se habían esfumado. Pero eso era algo imposible. ¿Cómo se iba a volatilizar toda una especie sin dejar rastro? La respuesta se encontraba en el malvado hechicero PepPón. Sabedor de que nuestros amigos eran unos furibundos amantes de la naturaleza, y dada su afición a fastidiar de la forma más cruel y despiadada a todos aquellos que no odiaran a la madre natura, como le ocurría a él, decidió dar un golpe de efecto mandando a los amigos conejos a una dimensión oscura y tremebunda. Pero como Wiz y Liz son los buenos de la película, y no pueden tolerar tamaña felonía, han decidido hacer todo lo que esté en su mano para devolver a su sitio a todo bicho cuyas orejas se asemejen a las del príncipe Carlos de Inglaterra y sus dientes a los de Massiel. O sea, a los conejos.



GAME BOY



MEGA DRIVE

Y así, «Wiz´n´Liz» se presenta como un frenético arcade en el que tendremos que recorrer decenas, cientos, miles de niveles..., rescatando animalitos como unos locos mientras luchamos contra el limitado tiempo que el cartucho nos concede. La verdad es que la complicación del juego, a priori, es mínima. Hay que realizar un pequeño conjuro mezclando frutas en una marmita, abrir la puerta que da paso a la otra dimensión, y lanzarse en pos de los conejos como un exaltado. Pero eso es a priori. Porque el cartucho se vuelve más y más difícil a medida que avanzamos.

Ciertas combinaciones de frutas nos darán bonus, tiempo extra, etc. Aunque la tarea seguirá siendo igual de complicada. Y es que «Wiz´n´Liz» es un buen cartucho, con graciosos gráficos, buena banda sonora, sencillo control... Pero muy difícil. Los chicos de Psygnosis nos lo han puesto francamente cuesta arriba. Menos mal que en la modalidad de dos jugadores la cosa se decanta más por la competición. Pero parece que la calidad va pareja a la dificultad, y tampoco debería ser así.

Nervios bien templados y este juego. Una unión perfecta.

80

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	75
SONIDO	75
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	70

F.D.L.

¡POR FIN EN NUESTRO PAÍS!

DRAGON BALL Z

A COMIENZOS DE LA PASADA DÉCADA, APARECÍA UN CÓMIC EN JAPÓN BAJO EL NOMBRE DE «DRAGON BALL». EN EL MISMO SE NARRABA LA HISTORIA DE UN PEQUEÑO SER, CON APARIENCIA "CASI HUMANA" QUE LLEGABA A NUESTRO PLANETA EN BUSCA DE UNA SERIE DE BOLAS MÁGICAS, QUE SEGÚN ÉL, UNA VEZ REUNIDAS CONCEDÍAN UN DESEO A SU POSEEDOR. Y LO DE "CASI HUMANA" SE DEBE A QUE TENÍA UNA PEQUEÑA COLA EN LA PARTE POSTERIOR DE SU CUERPO, A SEMEJANZA DE ALGUNOS ANIMALES. EL CÓMIC PRONTO FUE UN ÉXITO Y, COMO SUELE SER HABITUAL, PASÓ DEL PAPEL A LA TELEVISIÓN. LA SERIE NO SE HIZO ESPERAR, Y LOGRÓ ENCANDILAR A MILES Y MILES DE CHAVALES (Y ALGUNOS NO TAN CHAVALES) DE MEDIO MUNDO, INCLUIDO NUESTRO PAÍS.



- SUPERNINTENDO
- Juego de lucha



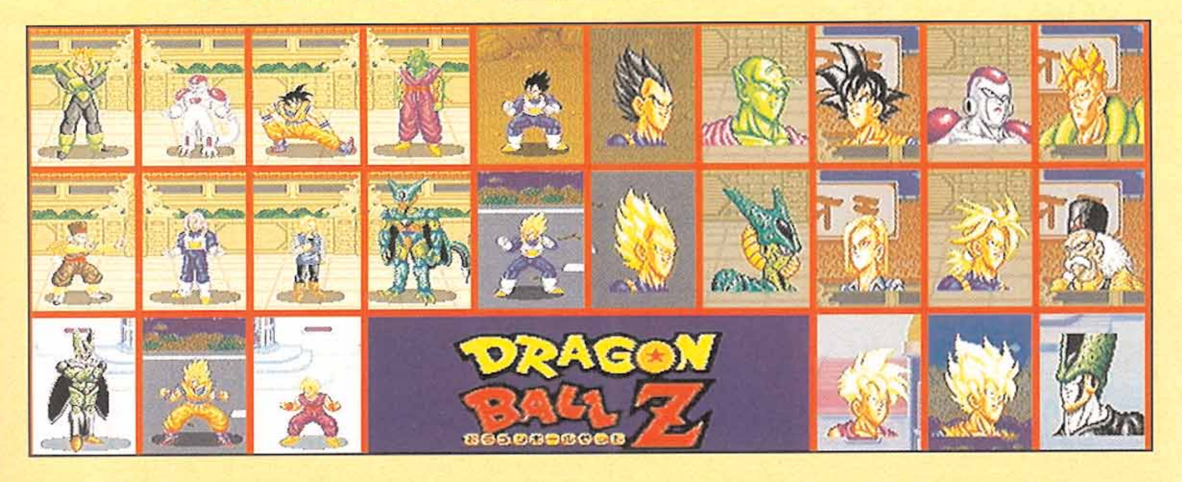
SUPER NINTENDO

Dragon Ball Z» cuenta con tres modos de juego diferentes. El primero es el denominado "modo historia", en el que, siguiendo el guión de la serie y tomando el control de Goku, nos enfrentaremos a todos y cada uno de nuestros enemigos. Estos son: Piccolo, Vegeta, Freeza, Androide nº 20, Androide nº 18, Cell, Androide nº 16, Trunks, Son Gohan y, por último, Perfect Cell. Este último es posible que todavía no lo conozcáis, y es que se trata de la evolución de Cell, el bicho que apareció al finalizar los últimos capítulos de la serie, pero que será un personaje importante en la continuación. Cada vez que ganemos a alguno de estos rivales, se unirá a nosotros, pudiendo elegirlo para luchar contra otros enemigos. Cada uno de ellos es más vulnerable si se enfrenta con un personaje determinado y utiliza las técnicas adecuadas.

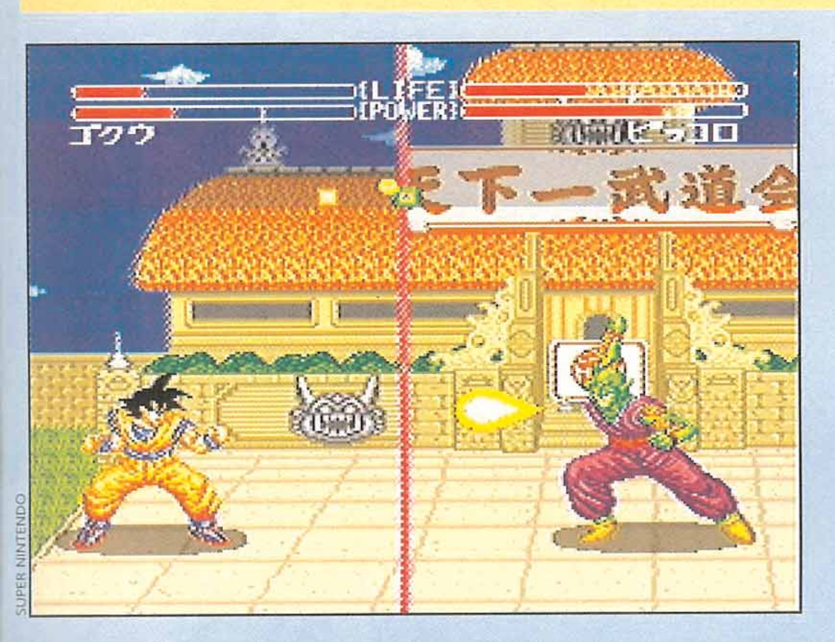
El segundo consiste en un combate amistoso, por llamarlo de alguna manera, en el que pueden participar dos jugadores peleando entre ellos, o uno contra la máquina, pudiendo elegir cada uno su personaje favorito. Y la tercera es una especie de torneo que permite la participación de hasta ocho personas, cada una de ellas con su propio guerrero. El desarrollo es a un solo combate, en el que el perdedor queda excluido de la competición y el ganador avanza a la siguiente eliminatoria. Cada luchador dispondrá de dos barras de energía. Una es la de la vitalidad que le queda y la otra es la de magia, gracias a la cual se pueden realizar una serie de movimientos especiales.

La cantidad de movimientos disponibles para cada personaje es lo sufi-

ELIGE TU LUCHADOR FAVORITO



Estos son todos lo luchadores que componen el cartucho de «Dragon Ball Z». En total son trece, incluyendo a los denominados "perfects". Que, ¿no os aparecen a vosotros? Tranquilos, que todo tiene solución, y aquí estamos nosotros para ayudaros en lo que necesitéis. Para conseguirlo, tendréis que realizar un pequeño truco al comienzo del juego. Cuando aparezcan las imágenes en blanco y negro de nuestros amigos nada más encender la consola, apretar todos los botones del pad y con ellos pulsados, realizar un giro de cursores. Oiréis un sonido. Con ello, podréis elegir dos personas el mismo luchador. Si volvéis a realizar esto, tendréis acceso a los super-guerreros, con todo el poder que poseen. ¡Que no le pase nada al que se enfrente a vosotros!



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

cientemente amplia como para que la diversión esté garantizada durante un largo tiempo. La forma de realizarlos viene explicada en el manual, que estará totalmente traducido a nuestro idioma, aunque os podemos adelantar que su ejecución es muy similar a la utilizada en «Street Fighter 2», es decir, sucesión de una serie de movimientos, amén de pulsar el botón adecuado. Nada nuevo. Lo que sí es novedoso es el sistema de combate en pantalla partida o "split screen". Esto significa que en el escenario por el que nos moveremos, podremos desplazarnos con total libertad. Si los luchadores no están juntos, la pantalla se divide, apareciendo cada uno en su mitad correspondiente. Y para saber el lugar en el que nos encontramos tanto nosotros como nuestro enemigo, debajo del marcador aparecen dos puntos señalando dichas posiciones.

La conclusión final a la que hemos llegado tras pasar varias horas delante del monitor es que nos encontramos ante un fantástico juego de lucha que, a pesar de seguir las pautas marcadas por otros, incorpora algunas novedades que lo hacen realmente atractivo, como el split screen o la competición entre ocho jugadores. Los gráficos han sido cuidados con gran detalle, y son exactamente iguales a los que aparecen en las páginas del cómic o los que vemos en la serie de televisión. Sólo reseñar una pega, y es referente a los distintos escenarios: algunos son muy parecidos entre sí y sólo cambian el fondo o introducen unas rocas en la lejanía.

Por otro lado, los distintos movimientos de los personajes son casi perfectos. Cuentan con varias animaciones, diferentes cada uno, tantos como golpes pueden realizar y que en algunos casos superan la docena. En definitiva, «Dragon Ball Z» es un gran programa.

O.S.G.

Por fin Goku aparece en nuestras consolas espectacularmente. **91**

ORIGINALIDAD	54
GRÁFICOS	91
ADICCIÓN	90
SONIDO	89
DIFICULTAD	87
ANIMACIÓN	92

LA AVENTURA PORTÁTIL DE LUKE

STAR WARS

- GAME GEAR
- Arcade/Plataformas



GAME GEAR

Poco a poco, la famosa saga de «La guerra de las Galaxias» va visitando todas las consolas, y por fin le ha tocado el turno a la Game Gear. Ahora también los usuarios de la portátil de Sega, podrán disfrutar de las aventuras del joven Luke, Leia y Han Solo en un excelente cartucho.

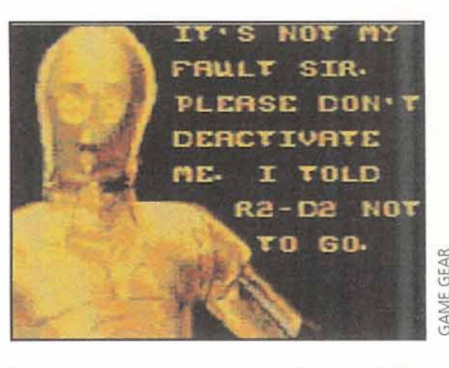
Nos encontramos en plena guerra civil: naves rebeldes, atacando desde una base secreta, han logrado su primera victoria contra el Imperio Galáctico. Durante la batalla, espías rebeldes han conseguido apoderarse de los planos secretos del arma suprema del Imperio, es decir, la Estrella de la Muerte. Perseguida ahora por los siniestros agentes imperiales, la Princesa Leia viaja en su nave rumbo a su planeta, llevando consigo los planos, cuando es abordada por las fuerzas de Darth Vader.

GAME GEAR

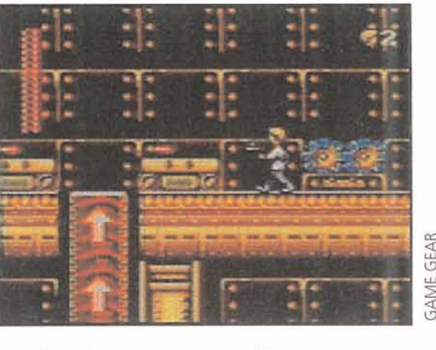


GAME GEAR

En este punto es exactamente donde comenzaremos en el juego: controlando a la Princesa Leia en su huida a bordo del Crucero Rebelde y continuando a través de diez escenarios más, que son las fases que contiene «Star Wars». En ellas se alternarán las de plataformas con otras de tipo arcade, donde subiremos a bordo del Halcón Milenario y también pilotaremos el potente caza X Wing. Aunque, como decíamos, empezaremos con la princesa, durante el transcurso de la aventura tendremos la oportunidad de manejar por igual a Luke y a Han Solo. Por supuesto tampoco faltarán los pintorescos RD-D2 y C-3PO, y el sabio Obi Wan Kenobi. A ellos no los manejaremos directamente; su participación es totalmente pasiva –aunque no por ello menos importante– y sus consejos nos ayudarán a salir y resolver más de una situación peligrosa.



GAME GEAR



GAME GEAR

Cada fase contiene un objetivo a realizar, que va desde recoger unos objetos, hasta encontrar ciertos personajes y lugares ocultos estratégicamente. Para hacer más fácil nuestra misión, durante el juego obtendremos varios objetos de utilidad, como armas, escudos de protección, esferas vitales y las preciadas vidas extras. Por contra, para dificultar nuestro cometido, nos las veremos con una gran variedad de enemigos y obstáculos que pondrán a prueba nuestra habilidad.

«Star Wars» sigue manteniendo en la Game Gear la buena calidad de que hacía gala en otras consolas. Tanto los gráficos de los personajes como de los decorados están perfectamente realizados –aunque en ciertas fases se hacen un tanto repetitivos– al igual que detallados y coloreados de una manera sobria, sin llegar a confundir en ningún momento al jugador. Adictivamente «Star Wars» es lo bastante bueno como para engancharte durante muchas horas; cuenta con una dificultad alta, pero bien ajustada, que anima a intentarlo una vez tras otra. En general, se trata de un estupendo cartucho con el que volverás a revivir el poder de la fuerza.

E.R.F.

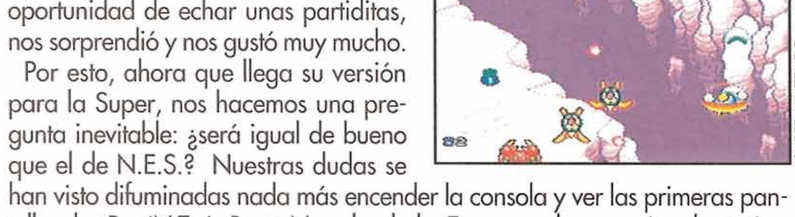
Gran incursión de la serie «Star Wars» en la Game Gear. **82**

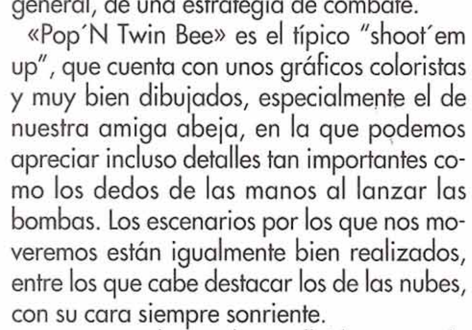
ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	79
ADICCIÓN	89
SONIDO	70
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	75

VIDEO CONSOLAS

ABEJAS ASESINAS
POP´N TWIN BEE

● SUPERNINTENDO
● Arcade


SUPER NINTENDO


SUPER NINTENDO

Hará ya unos años que en el imperio del sol naciente aparecía un juego para la N.E.S., de nombre «Twin Bee». Estaba protagonizado por unas abejas la mar de graciosas que avanzaban por unos escenarios destruyendo todos aquellos enemigos que se encontraban por el camino. Por desgracia nunca llegó a nuestro país, pero quienes tuvimos la oportunidad de echar unas partiditas, nos sorprendió y nos gustó muy mucho.

Por esto, ahora que llega su versión para la Super, nos hacemos una pregunta inevitable: ¿será igual de bueno que el de N.E.S.? Nuestras dudas se han visto difuminadas nada más encender la consola y ver las primeras pantallas de «Pop´N Twin Bee». No cabe duda. Es con mucho, superior al anterior. El desarrollo del cartucho es vertical y nos van apareciendo enemigos desde todos lados, aunque especialmente desde la zona superior de la pantalla.

En «Pop´N Twin Bee» controlamos una abeja, que cuenta con dos poderosos disparos. Uno es el habitual, estilo metralleta, mientras que el otro son unas bombas que lanza con sus manos, a izquierda o derecha alternativamente. A lo largo de nuestro recorrido podremos ir recolectando unas campanas de diversos colores que nos proporcionarán una serie de poderes especiales, como más velocidad para desplazarnos, una potencia de fuego mayor, un escudo protector o abejitas más pequeñas que se mueven a nuestro alrededor y que también disparan. Al final de cada fase, nos encontraremos con un enemigo más complicado de eliminar que el resto, ya que necesita de una enorme cantidad de disparos y, por lo general, de una estrategia de combate.


SUPER NINTENDO


SUPER NINTENDO

«Pop´N Twin Bee» es el típico "shoot´em up", que cuenta con unos gráficos coloristas y muy bien dibujados, especialmente el de nuestra amiga abeja, en la que podemos apreciar incluso detalles tan importantes como los dedos de las manos al lanzar las bombas. Los escenarios por los que nos moveremos están igualmente bien realizados, entre los que cabe destacar los de las nubes, con su cara siempre sonriente.

El programa cuenta además con varios planos de scroll (denominado parallax por los puristas), lo que otorga una mayor sensación de realismo al conjunto. Los movimientos por su parte son suaves y en ningún momento se notan brusquedades, aún cuando la pantalla se llena de enemigos, lo que en teoría tendría que ralentizar el desarrollo. Además, nuestra abeja la podemos manejar con el pad a nuestro antojo, y sus movimientos son muy precisos, pudiendo, si somos lo suficientemente habilidosos, pasar entre dos balas enemigas que estén muy pegadas entre sí. Una maravilla. Por último, la dificultad está medida por la posibilidad de elegirla en el menú de opciones, variándola a nuestro gusto de entre las siete con las que el juego cuenta.

O.S.G.

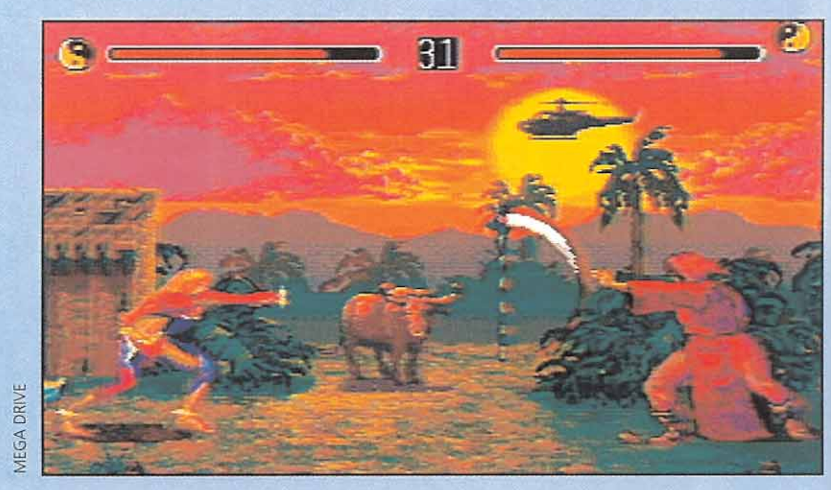
Un cartucho ideal para los amantes de los shoot´em´ups. **88**

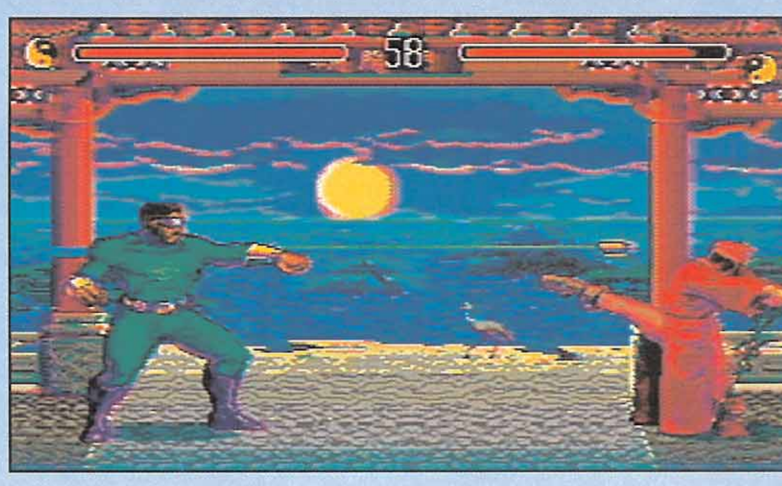
ORIGINALIDAD	47
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	91
SONIDO	88
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	89

GUERREROS DE LEYENDA
ETERNAL CHAMPIONS

IMAGINAD POR UN MOMENTO QUE EXISTE UN TORNEO DE ARTES MARCIALES QUE REÚNE A LOS MEJORES LUCHADORES DEL MUNDO. PERO CON UNA PARTICULARIDAD. DICHOS PERSONAJES NO SON LOS MEJORES PORQUE REPRESENTEN A SU PUEBLO, SU EJERCITO, O SU TRIBU. NI SIQUIERA ESTÁN EN REPRESENTACIÓN DE SU PAÍS. SON LOS MEJORES DE SU DÉCADA, DE SU SIGLO..., DE SU ERA. ES UNA CITA MUY ESPECIAL QUE REÚNE A LOS MÁS GRANDES ENTRE LOS GRANDES, DE LAS DIFERENTES ÉPOCAS DE LA HISTORIA DE LA HUMANIDAD. DESDE LOS TIEMPOS PREHISTÓRICOS, HASTA EL MÁS LEJANO FUTURO.

● MEGA DRIVE
● Arcade


MEGA DRIVE

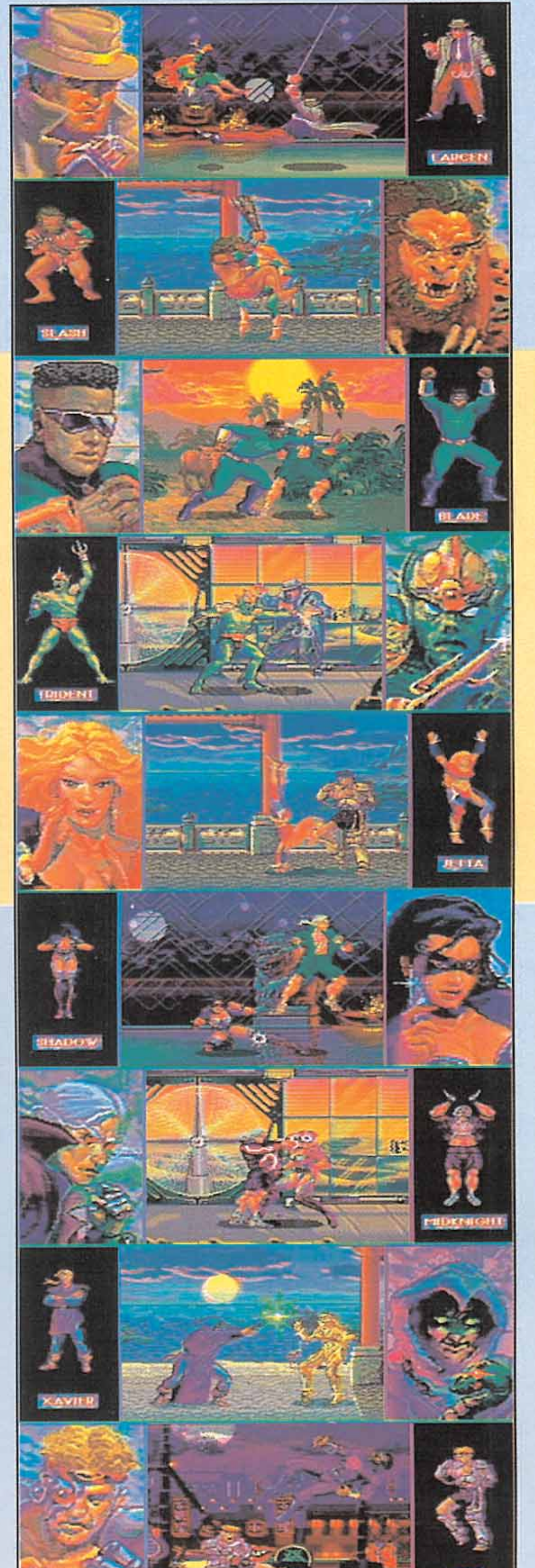

MEGA DRIVE

En número de nueve, han sido elegidos para la gloria los más destacados guerreros de la humanidad. Pero hay algo que todos tienen en común: el modo en que llegaron hasta el torneo. Cada uno, en su propio tiempo, "murió". y lo decimos así, entre comillas, porque mediante algún extraño sortilegio, de no se sabe qué tipo de magia, se vieron transportados a un momento indefinido, aterrizando en los desconocidos territorios que van a convertirse en el perfecto escenario de la lucha entre los «Eternal Champions».

Los nombres de estos guerreros míticos son: Larcen, ladrón de guante blanco especialista en robo con escalo, y procedente de la segunda década del siglo XX; Slash, mitad hombre, mitad bestia, podría pasar perfectamente por el eslabón perdido, con su aspecto brutal y su enorme garrote; Blade, antiguamente policía y, en la actualidad, cazarecompensas al servicio del mejor postor del siglo XXI; Trident, gladiador en tiempos de los romanos, se mueve en la lucha como pez en el agua; Jetta, una artista de circo de finales del siglo XIX, cuya agilidad es sólo comparable a la de un felino; Shadow, asesina de profesión y de vocación, a sueldo de una megacorporación del año 1993; Mid-Knight, exbioquímico en los años sesenta del siglo XX y fiel admirador y seguidor del maestro Bruce Lee; Xavier, reputado alquimista del siglo XVII y que encuentra su mejor apoyo en combate en su bastón mágico; y, Rax, guerrero cibernético, o robot luchador, procedente del siglo XXIV. Todos se enfrentarán entre sí, hasta conseguir la victoria final.

Pero para que le vayamos cogiendo el truquillo se han implementado diversas opciones de práctica y entrenamiento, que nos pueden venir de perilla. En ellas aprenderemos los golpes especiales de cada luchador, aparte de los ya típicos puñetazos, patadas, barridos, etc.

«Eternal Champions» podía haber sido un juego de lucha más. Uno como tantos otros. Y ya es tal el número de los mismos, que dificil-





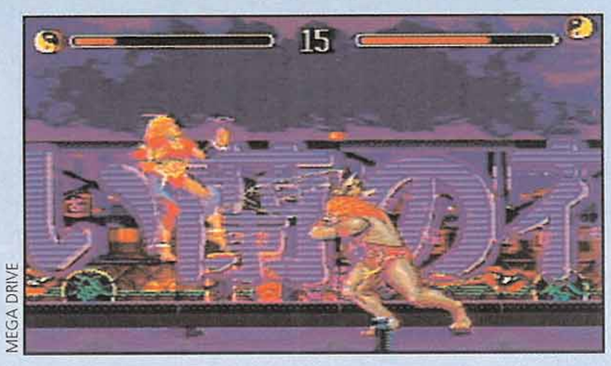
LUCHADORES

¿Qué ocurriría si juntáramos en un mismo ring la capacidad de lucha de todo un experto en artes marciales con la fuerza bruta de un hombre de las cavernas? Cualquier cosa. Más o menos lo que podemos ver en «Eternal Champions». Casi de todo. Porque observar las evoluciones de los mejores luchadores de todos los tiempos, con este cartucho, es una auténtica gozada.

«Eternal Champions» posee las, probablemente, mejores animaciones vistas en un juego del género hasta la fecha. La cifra de veinticuatro megas vuelve a imponerse con claridad, determinando la mayoría de las características del cartucho. Y sólo viéndolo, llegaréis a creerlo...



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE

mente podíamos esperar que un cartucho de este tipo nos volviera a sorprender. Sin embargo, éste lo ha conseguido plenamente. Primero, cuando uno se entera de la capacidad de «Eternal Champions». Ni más ni menos que veinticuatro (24) megas. Sí, habéis leído bien. Ya empieza a surgir la generación de "los 24". Cada vez son más los programas que aparecen con esta cifra de memoria para la Mega Drive.

Y hablemos ahora de los gráficos. De todos esos increíbles gráficos que abarcan unos decorados de fábula con un scroll parallax sencillamente genial, un colorido fabuloso y, sobre todo, unos luchadores alucinantes. Se podría decir que los personajes no están construidos como sprites, sino como "multisprites" –y perdonadnos la expresión–. Se ha conferido un toque de realismo sensacional, haciendo que los músculos de los guerreros se muevan, que sus ropajes se agiten cuando respiran, que estén continuamente en movimiento (un poco al estilo de «Street Fighter 2», pero algo aumentado), etc. Los sonidos, música, efectos y demás, no se quedan atrás para nada, y están a la altura de las circunstancias. Y por fin, la jugabilidad, que se define con una palabra: extrema.

Todo esto junto convierte a «Eternal Champions» en un juego que, si bien no podemos calificar como el definitivo del género –nunca se sabe lo que puede aparecer a partir de ahora–, se acerca mucho al término. En pocas palabras, que si prescindís de este cartucho vosotros sabréis lo que hacéis pero, desde luego, no será nada recomendable para la salud de vuestra Mega Drive.

F.D.L.

«Eternal Champions» y Mega Drive, dos nombres historicos. **92**

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	94
ADICCIÓN	90
SONIDO	90
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	92

SÓLO VELOCIDAD
F-1

- MEGA DRIVE
- Juego de Coches



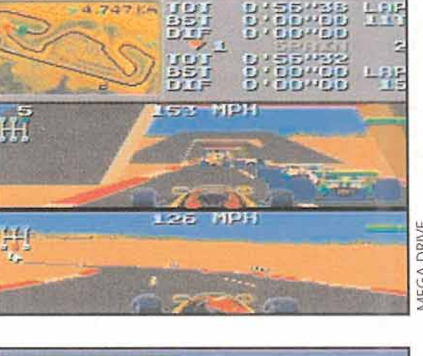
MEGA DRIVE



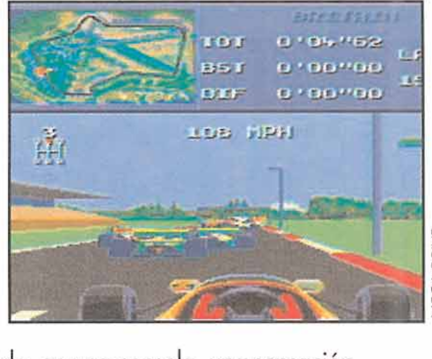
MEGA DRIVE



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE

Los simuladores de coches gozan de gran aceptación entre los aficionados al software de entretenimiento de nuestro país. Sega es consciente de esto y lo ha tenido muy en cuenta a la hora de producir cartuchos para sus consolas. El que aquí os presentamos es una de las últimas creaciones para la Mega Drive. Su nombre es «F-1», y viene con la vitola de ser nada menos que el juego oficial de carreras de Fórmula Uno, registrado por la propia Federación Internacional de Automovilisto.

Tres son los modos de juego disponibles que nos permite este cartucho: Arcade, Entrenamiento y Campeonato. En la modalidad Arcade el objetivo consistirá en adelantar a un cierto número de coches durante un número limitado de vueltas. Si lo conseguimos, entonces se nos permitirá participar en la siguiente carrera. El modo Campeonato es la auténtica simulación de toda una temporada de Fórmula Uno. Tendremos que participar en doce circuitos alrededor del mundo, y conseguir acabar en cada prueba entre los seis primeros clasificados, para poder puntuar. Nuestro objetivo será alzarnos con el título de Campeones Mundiales de F-1. En este modo tendremos que realizar antes de cada carrera una prueba clasificatoria, (WARM UP), para conseguir un buen tiempo y así obtener una buena posición en la parrilla de salida. Por supuesto podremos configurar nuestro coche con diferentes tipos de neumáticos, alerones y cambio manual o automático, para realizar los mejores tiempos.

Por último, el modo Entrenamiento nos brinda la oportunidad de poder practicar ilimitadamente en todos y cada uno de los circuitos, y en todos los niveles de dificultad disponibles. De esta manera podremos ir acoplándonos a los mandos de nuestro monoplaza, e ir habituándonos a las distintas velocidades y trazadas de los circuitos. Y hablando de velocidades de los nervios os vais a poner, si sois capaces y os atrevéis, jugando con la opción turbo. Podríamos asegurar que nunca en la vida habíamos vivido, en una consola, una sensación de velocidad tan grande como en este juego. Ciertamente hay que jugarlo para creerlo.

A pesar de todo «F-1» no es el juego definitivo de coches, pues aunque incorpora todos los aspectos típicos de los juegos del género, y es bastante rápido, el resultado general no es tan espectacular como prometía. Además curiosamente «F-1» es una adaptación mejorada de un juego que salió hace ya algún tiempo en Amiga y Atari ST, llamado «VROOM». Es el mismo que el del ordenador, salvo que le han incluido la opción turbo, casi lo más espectacular de «F-1», y más circuitos. Gráficamente resulta un tanto anticuado, aunque se hace respectar. En lo que al apartado sonoro se refiere, los efectos que éste nos ofrece son muy reales, sin llegar a ser excepcionales. Adictivamente es muy completo para los iniciados en este género, aunque tal vez a los expertos les sepa a poco.

E.R.F.

Sinceramente, esperábamos más de este juego oficial. **69**

ORIGINALIDAD	55
GRÁFICOS	65
ADICCIÓN	75
SONIDO	61
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	89

TAN POP COMO LA VIDA MISMA
LOS SENCILLOS

Cuando el pop habita entre nosotros se puede llamar, por ejemplo, Los Sencillos. Ganas de comerse el mundo con el irresistible empuje de la juventud, tentaciones múltiples al alcance de la mano, posibilidades infinitas de mezclar colores y sonidos.

Modas efímeras y personajes de ficción, personitas como tú y como yo. Algo de todo esto hay en «Seres positivos», el nuevo álbum de Los Sencillos, un trabajo tan pop como la vida misma. Con Miqui a la cabeza -un cantante que, ¡oh, milagro!, utiliza la inteligencia en vez de un "cuerpo danone" que no posee- el grupo catalán es capaz de imprimir un agitador ritmo funky a sus composiciones, coquetear con la "escena Manchester", baquetear machaconamente al modo "house", susurrar leves apuntes antes reservados al jazz o cimbrear cinturas al son de acordes de latinidad.



Los Sencillos son originarios de la pequeña localidad catalana de L'Ametlla (próxima a la industrial Granollers) y allí se afanan por crear una especie de "factoría Warhol" en miniatura y con raíces autóctonas.

Ellos firman manifiestos, editan fanzines, graban elepés como «De placer», «Encasadenadie» o el citado «Seres positivos», posan para descacharrantes video-clips, pinchan discos en locales de la zona, y se apuntan a maxis con temas inéditos. Y ..., ¡oh, más milagros!, se interesan desesperadamente por la música (aunque no la hayan compuesto ellos).

UNA FORMA DE DIVERTIRSE
CELTAS CORTOS



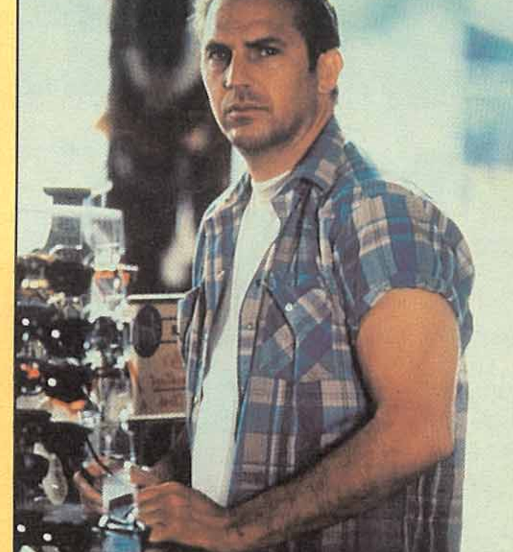
Ocho tíos en un grupo -nueve si contamos al manager como ellos quieren- y nadie deserta (¿son marcianos?). Son originarios de Valladolid y encuentran la inspiración en una aldea soriana con más facilidad que en Nueva York (¡alucina vecina!). Sí, es verdad, tienen un aspecto parecido al de los antiguos hippies antes de que se convirtieran en yuppies obsesionados por el sexo "light", el poder, la pela y la comida de plástico (¡eureka!). Pasan de las máquinas y prefieren construir música a base de instrumentos tradicionales (... y no están locos). Reivindican y apoyan a grupos como Oyster Band o Café Tacuba (sabia decisión). Lo mismo se marcan un instrumental con raíces celtas que "salsean", distorsionan una guitarra eléctrica que graban el sonido de una fragua (y los prohombres de la industria volvieron a equivocarse cuando les auguraron un oscuro futuro comercial). Son solidarios con el mundo y la gente que les rodea (¡y no se apuntan al oportunismo caritativo de tantos y tantos colegas!). Consiguen un "hit" y no repiten la fórmula si no les apetece (¡¡¡???). Acaba de aparecer en el mercado su nuevo trabajo discográfico, «Tranquilo majete»; son conocidos como Celtas Cortos y (¡el colmo de los colmos!) se divierten ejerciendo su profesión.

UN POLI, UN GÁNSTER Y UN NIÑO
«UN MUNDO PERFECTO»

Un crítico cinematográfico de esos a los que les gustan las películas rodadas a cámara lenta, fija y plúmbea, diría que "Un mundo perfecto" admite múltiples lecturas (aunque no sea un film ni lento, ni fijo, ni plúmbeo). Por un lado estamos ante una "road movie" típica con su banda sonora country, sus viajes a través de largas carreteras desérticas y mucho policía acosando a un tipo marcado por un destino fatal. Por otro estamos ante una peli "de actores" con Kevin Costner, Clint Eastwood y Laura Dern. Que un maduro Eastwood sea su director garantiza su clasificación en las enciclopedias como "cine de autor". Los policías, los gansters y el secuestro de un niño mantienen el suspense y la tensión inherentes a cualquier buen thriller. Y, finalmente, los personajes poseen los suficientes matices como para que acumule algo de "cine psicológico" a la manera de Hitchcock, no de Bergman.



"Un mundo perfecto" nos cuenta la historia del delincuente Butch Haynes (protagonizado por Kevin Costner), que se escapa de la cárcel y secuestra a un niño (T. J. Lowther) para eludir el cerco policial. Le persiguen especialmente Red Garnett (Clint Eastwood) y Sally Gerber (Laura Dern).



Las relaciones entre los cuatro personajes se lían por distintos factores como son la presión de la prensa, la admiración que siente el niño por el ganster, el hecho de que Red fuera el primero que detuvo a Butch cuando éste era aún simplemente un delincuente juvenil o la inexperiencia de Sally.

VIAJE HACIA ALGUNA PARTE
LOS LIMONES

Y Los Limones van ya por su quinto álbum ("Por las estrellas" es el más reciente) o, dicho de otra forma, su viaje por la escena musical parece ir hacia alguna parte. El grupo gallego ha mojado pan en muchos y diferentes platos pero el paso de los años le ha otorgado una coherencia estilística y sonora en donde el pop se construye a través de unas letras comprometidas, recuerdos anclados en la tradición, pizquitas de country, melodías que siguen la escuela Beatle, blandura-ñoñería sin exagerar, melancolía gallega y arreglos de gran variedad instrumental.



Después de grabar discos como "Música clásica", "Donde acaba el amar", "Sube la marea" o el mini-elepé de debut; después de superar los inevitables cambios de formación que provoca el paso de los años; después de trabajar con varios productores con dispares resultados; la banda afincada en El Ferrol ha visto editado un álbum como "Por las estrellas" que es, más que nunca, hijo de su tiempo con canciones de títulos tan significativos como "INEM", "Marea negra", "Sombras" o "Crisis". Un día de estos, Los Limones serán hasta capaces de envolver sus trabajos en portadas menos horribles.

SUS CANCIONES Y LOS OTROS
ANTONIO VEGA

E «... Ese chico triste y solitario» es algo sorprendente en un país a veces tan provinciano como el nuestro. Participar en un disco versioneando las canciones de un colega de profesión y generación es algo a lo que nadie se suele prestar si no hay un cadáver de por medio o perspectivas de pingües beneficios (recuerda que estamos hablando de España no de Estados Unidos o Inglaterra). Por eso es sorprendente la existencia de un álbum como «... Ese chico triste y solitario» (tanto como lo fue la de "El chico más pálido de la playa del Gros" dedicado a Poch), en el que Tam Tam Go!, Rico, Ketama, Cómplices, Los Lunes, Los cuatro fantásticos de German Coppini, Gabinete Caligari, Fangoria, Aviador Dro 4000, La Cantina, Rosendo, Los Secretos, Mamá, Duncan Dhu, Los Caciques, Sonora, Pistones y Ramoncín interpretan a su modo canciones de Antonio Vega (más Manolo Tena, que es el único que ha compuesto algo nuevo para la ocasión).



Diecinueve canciones como "El sueño", "Una décima de segundo", "Chica de ayer", "Enganchado a una señal de bus", "Alta tensión" o "Persiguiendo sombras" marcadas por la particular personalidad de Antonio Vega y Nacha Pop. Diecinueve canciones en las que hay versiones sorprendentes como las de Fangoria o Aviador Dro 4000; excelentes como las de Ketama, Rosendo o Los Caciques; convencionales, fallidas, regulares y hasta mediocres; pero en la mayor parte de los casos por lo menos interesantes. No podía ser de otra forma porque Antonio Vega es, además de un buen autor, un tipo "complicado", de luces y sombras; de magia, sueños y pesadillas; de intensa vida interior y ramalazos de genialidad que salen de pozos oscuros. Es alguien al que le molesta ser conocido como un chico triste y solitario.

¡Y VAN TRES!
«MIRA QUIEN HABLA AHORA»

Como la serie de películas «Mira quien habla» continúe a este ritmo, pronto conoceremos los pensamientos más profundos de los utensilios y enseres de la típica familia americana. Primero fue un bebé, luego otro, ahora dos perros y mañana la tocará el turno a los electrodomésticos, a los inodoros y..., si nadie lo remedia antes, hablarán hasta las paredes (una vieja aspiración del refranero español).





John Travolta y Kirstie Alley han encontrado un buen filón y no lo sueltan ni por recomendación del médico. Los chistes se acaban repitiendo y la originalidad se perdió el día en que el argumento se convirtió en serie de televisión (eso sí, interpretado por otros actores) pero la fórmula funciona (especialmente en Navidad, que ya se sabe que por estas fechas no exigimos nadie demasiado). Que para la versión española de la película "¡Mira quien habla ahora!" se hayan elegido las voces de Alfredo Landa y Verónica Forqué es un acierto, que el director se llame Tom Ropeleweski también porque su apellido se presta al chiste fácil y el personaje es alérgico a los perros; que el año que viene veamos una cuarta parte... es algo que suena a broma pesada. Aunque... no nos adelantemos a los acontecimientos, todavía estamos en la tercera parte de la saga.



¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

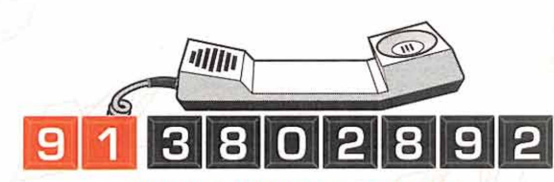
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO





TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA)

Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)



91 3802892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

AMIGA 600



CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

47.900

A-600 HD **74900**

AMIGA 1200



ORDENADOR 32 Bit

69.900

CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

ARTICULOS A-1200

MONITOR 1084	37.900
FAST RAM 2 Mb	24.900
FAST RAM 4 Mb	42.900
MONITOR 1940	49900
MONITOR 1942	59900
DISCO DURO 40 Mb	39900
DISCO DURO 128 Mb	64900
ACELERADORA GVP 68030/40 Mhz	69900
ACELERADORA GVP 68030/40 Mhz/ 4 Mb	99900

ACELERADORAS CON ZOCALO DE EXPANSION DE MEMORIA

VARIOS AMIGA

DISQUETERA 3 1/2	12.900
DISQUETERA A-2000	11.900
ACTION REPLAY	13.500
RATON	3.600
LAPIZ OPTICO	5.900
PISTOLA TROJAN + 2 JUEGOS	4.900
GENLOCK GVP SVHS	69.900
AMPLIACION 512 K A-500	6.900
AMPLIACION 2 Mb A-500	23.900
AMPLIACION 2 Mb-8 Mb A-2000	29.900
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 500+	12.900
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 600	12.900
MIDI	9.995
DIGITAL SOUND STUDIO PLUS	15.990
AT ONCE PLUS	39.900

MODEM



SUPRA MODEM 2400 interno	9.900
SUPRA FAX MODEM PLUS	28.900
SUPRA FAX MODEM 24/96i	13.900
SUPRA FAX MODEM V32 Bis	63.900
SUPRA FAX MODEM V332 Bis/i	45.900
SUPRA MODEM 2400	15.900

SCANNERS GENIUS




GENIUS 4500	17.990
GENIUS 256/Grises	24.990
GENIUS Color	49.990

DISCOS VIRGENES

10 DISCOS 3 1/2	995
10 DISCOS 5 1/4	495
10 DISCOS 3"	3.900
10 DISCOS 3 1/2 HD	1.500
10 DISCOS 5 1/4 HD	995




ARCHIVADOR 80 DISCOS 3 1/2 ... 1.890
ARCHIVADOR 80 DISCOS 5 1/4 ... 1.890

Impresoras



¡SUPER PRECIO! STAR LC-100Color **32.900**

STAR LC-20
9 AGUJAS
180 CPS
80 COLUMNAS
29.900

STAR LC-200Color
9 AGUJAS
225 CPS
80 COLUMNAS
39.900

STAR LC 24-200
24 AGUJAS
225 CPS
80 COLUMNAS
B/N **49.900**
Color ... **64.900**

COMPATIBLES CON PC, AMIGA Y ATARI. DE REGALO EL CABLE

AMIGA CD32

32 BIT
CD ROM INCORPORADO
16,8 MILLONES DE COLORES
AUDIO 16 BIT
75 MINUTOS IMAGEN VIDEO
COMPATIBLE CD MUSICA
CD + G
CD + TV

VERAS

OIRAS

HABLARAS

PIMBALL FANTASIES	5990
ROBOCOD	5990
ZOOL	5990
TV SPORT DUO	5990
ALFRED CHICKEN	5990
JURASSIC PARK	5990
RYDER CUP	5990
MORPH	5990

PRECIO SORPRENDENTE **59.900**

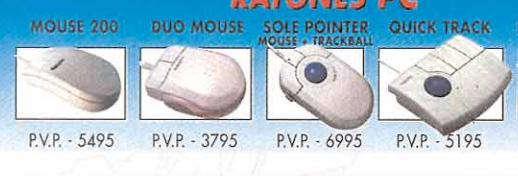
CON 2 CD DE REGALO

ALTAVOCES PARA MONITOR



4.990

RATONES PC



MOUSE 200	DUO MOUSE	SOLE POINTER MOUSE + TRACKBALL	QUICK TRACK	BOTTON MOUSE
P.V.P. - 5495	P.V.P. - 3795	P.V.P. - 6995	P.V.P. - 5195	P.V.P. - 3495

SEGA Nintendo JOYSTICK AMIGA PC





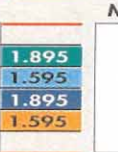


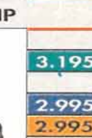




















	MULTISISTEMA	PC	MASTER SYSTEM	MEGADRIVE	NINTENDO	SUPER NINTENDO
PYTHON	1.995	1.995	1.995	2.395	1.795	
MEGA STAR	5.490		5.990	5.990	5.990	
G FORCE		12.495				
INTRUDER	5.490	5.490	5.490	5.490	4.990	
TELEMACH	6.900	6.900	6.900	6.900	6.900	6.900
SIGMA RAY	3.600		3.900	3.900	3.900	
RAIDER 5		2.990				
MAVERIC	2.990		2.990	3.290	2.290	
JET FIGHTER	2.690	4.290	2.990	2.990	2.990	
SUPER BOARD	2.595		4.290	4.290		
FLIGHT YOKE		9.900				
AVIATOR	5.990	5.990	5.990	5.990	5.990	
TOP STAR	3.595	5.990				
MEGA BOARD	3.595					
M-6		3.490				
MEGASTICK		1.895	1.595	1.895	1.595	
MEGA GRIP		3.195		2.995	2.995	
MEGA MASTER				5.995		6.495
MEGA PAD		2.995	2.795	2.795	2.795	2.995

IBM PS/1 — A tu alcance



IBM renueva la gama de ordenadores personales PS/1

- Sistema operativo DOS 6.0
- Windows 3.1
- Works 2.0

Modelo 540 — 169.900 (DESDE 7.074 Pts MES)
- Procesador 486 SX a 25 Mhz
- Ampliable Overdrive.
- 2 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 85 Mb.
- Monitor SVGA 0.39
- Smart Energy System
- Caja sobremesa

Modelo 551 — 209.900 (DESDE 8.739 Pts MES)
- Procesador 486 SX a 25 Mhz
- Ampliable Overdrive.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 129 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- Caja sobremesa

Modelo 573 — 299.900 (DESDE 12.486 Pts MES)
- Procesador 486 DX a 33 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 170 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- Caja minitorre

Modelo 582 — 309.900 (DESDE 12.903 Pts MES)
- Procesador 486 DX2 a 50 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 170 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- Caja sobremesa

873 Multimedia — 364.900 (DESDE 15.193 Pts MES)
- Procesador 486 DX a 33 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 170 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- CD ROM

Modelo 594 — 369.900 (DESDE 15.400 Pts MES)
- Procesador 486 DX2 a 66 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 253 Mb.
- Monitor SVGA+ 0.28
- Smart Energy System
- Caja minitorre

Servicio 24 horas helpware

La ayuda que tú necesitas

Obtén la suscripción gratuita al club Helpware de IBM.

VENTA A PLAZOS
CONSULTAR DETALLES

Sound BLASTER™

SOUND BLASTER ESTA RECONOCIDA POR LOS FABRICANTES DE SOFWARE DE TODO EL MUNDO. SU CD ES MULTISESION Y DE DOBLE VELOCIDAD. AL COMPRARLO TENLO EN CUENTA.

CD Discovery Sound BLASTER — NOVEDAD

EL KIT SOUND BLASTER CD COMBINA UNA SOUND BLASTER PRO CON UNA UNIDAD CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD Y MULTISESION, UN LOTE DE CD-ROMs Y UNA PAREJA DE ALTAVOCES ESTEREO PARA DAR UNA SOLUCION MULTIMEDIA COMPLETA

OFERTA SB Pro+CD ROM+Altavoces **49.900**

Pack CD Discovery sin S. BLASTER Pro **49.900**

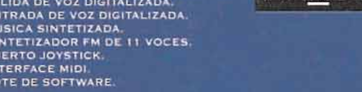
DE REGALO PACK CON CIENTOS DE PROGRAMAS



69.900

Sound BLASTER

AHORA MEJOR QUE NUNCA CON LA SOUND BLASTER DELUXE EDITION. EL USUARIO SOLO TIENE QUE INSERTAR LA TARJETA DE AUDIO Y DESCUBRIR EL SONIDO DIGITAL.
- SALIDA DE VOZ DIGITALIZADA.
- ENTRADA DE VOZ DIGITALIZADA.
- MUSICA SINTETIZADA. SINTETIZADOR FM DE 11 VOCES.
- PUERTO JOYSTICK.
- INTERFACE MIDI.
- LOTE DE SOFTWARE.



13.900

Sound BLASTER Pro

- SALIDA DE VOZ DIGITALIZADA.
- ENTRADA DE VOZ DIGITALIZADA.
- MUSICA SINTETIZADA. SINTETIZADOR ESTEREO. FM DE 20 VOCES Y 4 OPERADORES.
- MEZCLADOR ANALOG./ DIGITAL ESTEREO.
- INTERFACE MIDI.
- INTERFACE CD-ROM.
- PUERTO JOYSTICK.
- AMPLIFICADOR CAG.
- AMPLIFICADOR DE POTENCIA.
- LOTE DE SOFTWARE.



21.900

Sound BLASTER 16

SONIDO CON CALIDAD CD EN 16 BIT Y ESTEREO CON POSIBILIDADES DE CRECIMIENTO: ADVANCED SIGNAL PROCESSOR CHIP Y WAVE BLASTER. INCLUYE VOICEASSIST DE CREATIVE, UN SOFTWARE DE RECONOCIMIENTO DE VOZ Y UN SOFTWARE AVANZADO BASADO EN UN SISTEMA DE COMPRESION DE AUDIO EN TIEMPO REAL.

SB 16+Voice Assistant+Micrófono **31.900**

Versión Sound BLASTER 16 ASP **41.900**



25.900

Video BLASTER

VIDEO BLASTER ES LA MAS COMPLETA SOLUCION EN LA INDUSTRIA DEL PC. INTEGRA VIDEO DESDE UN AMPLIO RANGO DE FUENTES (VIDEOCAMARAS, VCRs, VIDEODISCO) CON LAS APLICACIONES DEL PC. COMBINANDO VIDEO BLASTER CON SOUND BLASTER SE PUEDEN CREAR SENSACIONES MULTIMEDIA JAMAS VISTAS U OIDAS ANTES EN UN PC.



49.900

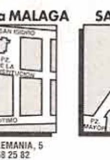
ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS

CENTRO MAIL














Tienda	Dirección
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA	CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)	CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA (PLAÇA SANTS)	C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
MADRID (Atocha)	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID (SOL)	CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Torrejón MADRID (NUEVO CENTRO)	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64.
Tres Cantos MADRID	EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA	CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
SALAMANCA	CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN	CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
Dos Hermanas SEVILLA	CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
ZARAGOZA	CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
VIGO (NUEVO CENTRO)	PLAZA DE LA PRINCESA

SEGA MEGA DRIVE



26.900

MEGA ACCION
MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + STREETS OF RAGE + SHINOBI + GOLDEN AXE + SONIC

MEGA PACK
MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + WORLD CUP ITALIA + COLUMNS + SUPER HANG ON + SONIC

FLASH PACK- 25.990 SONIC PACK- 19.990




PACK STREET FIGHTER II
MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + STREET FIGHTER II + SONIC

29.900



Master System II

MASTER SYSTEM II BASICA + SONIC **8.900**

MASTER SYSTEM II BASICA + ALEX KID **7.900**

PACK II

MASTER SYSTEM II + 1 MANDO + SONIC + SUPER MONACO GP + WORLD SOCCER + COLUMNS





12.900

GAME GEAR

GAME GEAR + COLUMNS **14900**

BASIC + CON 4 JUEGOS:
- SMASH TV TENNIS
- RALLY CHALLENGE
- PENALTY KICK OUT
- COLUMNS II



18990

GAME GEAR PLUS 22490
GAME GEAR + SONIC + ADAPTADOR CORRIENTE

TV PACK 28900
GAME GEAR + TV TUNER + FUENTE ALIMENTACION + SONIC
CONVERIDOR DE TV PORTATIL

OFERTAS SEGA

CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO


















Juego	Precio
007	MEGADRIVE - 2990
ACUATIC GAMES	MEGADRIVE - 2990
ALIEN 3	MD - ~~8990~~ - 7990 MS - ~~5990~~ - 4990 GG - ~~5190~~ - 4190
ALIEN STORM	MEGADRIVE - 2990
ALIEN SYNDROME	GAME GEAR - 1990
ALISIA DRAGON	MEGADRIVE - 2990
AYRTON SENNA	MS - ~~6990~~ - 4990
BACK TO THE FUTURE	M. SYSTEM - 2490
BATMAN RETURN	MD - ~~6990~~ - 2990 MS - ~~5990~~ - 2490 GG - ~~5190~~ - 3190
BUCK ROGERS	MEGADRIVE - 2990
CALIFORNIA GAMES	MEGADRIVE - 3490
CRUE BALL	MEGADRIVE - 2990
CYBERBALL	MEGADRIVE - 2990
CHESS MASTER	GAME GEAR - 1990
CHIKI CHIKI BOYS	MEGADRIVE - 2990
CHOPLIFTER	M. SYSTEM - 2490
CHUCK ROCK	G. GEAR - 2595
DICK TRACY	MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 1990
ESWAT	MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
FANTASY ZONE	GAME GEAR - 1990
GALAXY FORCE II	MEGA DRIVE - 2990
G. FOREMAN BOXING	GAME GEAR - 1990
GHOSTBUSTER	MEGADRIVE - 2990
GLOBAL GLADIATOR	M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990
HARD DRIVEN	MEGADRIVE - 2990
HERZOGZWEI	MEGADRIVE - 2990
IMPOSIBLE MISSION	M. SYSTEM - 2490
INDY III	G. GEAR - 2595
KLAX	MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
LA SIRENITA	GAME GEAR - 1990
LAST BATTLE	MEGADRIVE - 2990
LEADER BOARD	MEGADRIVE - 2990
LEMMINGS	MD - ~~6990~~ - 5990 MS - ~~5990~~ - 2490 GG - ~~5190~~ - 4390
LOTUS TURBO CHALLENGE	MEGADRIVE - 2990
MARBLE MADNESS	M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990
MICKEY MOUSE	M. SYSTEM - 2490
MICKEY MOUSE II	M. SYSTEM - 2490
MOONWALKER	MEGADRIVE - 2990
NINJA GAIDEN	M. SYSTEM - 2490
PACMANIA	M. SYSTEM - 2490
PATO DONALD	MS - ~~5590~~ - 4390
POPULOUS	M. SYSTEM - 2490
PREDATOR II	M. SYSTEM - 2490
PRINCE OF PERSIA	GG - 5190 - 1990
ROAD RUSH II	MD - ~~6990~~ - 5490
SEGA CHESS	M. SYSTEM - 2490
SHADOW OF THE BEAST	M. DRIVE - 2990 M. SYSTEM - 3490
SONIC II	MS - ~~6990~~ - 2990 GG - ~~5490~~ - 2490
SPACE GUN	M. SYSTEM - 2490
SPACE HARRIER II	MEGADRIVE - 2990
SPEEDBALL II	MEGADRIVE - 2990
SPIDERMAN	MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 3490 GAME GEAR - 2595
STRIDER	MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
SUPER HANG ON	MEGA DRIVE - 2990
SUPER MONACO GP	GAME GEAR - 2595
TALESPIN	MD - ~~6990~~ - 5490 GG - ~~5190~~ - 4390
TALMITS ADVENTURE	MEGADRIVE - 2990
TAZMANIA	MS - ~~5990~~ - 3990 GG - ~~5190~~ - 4390
TERMINATOR	M, SYSTEM - 2490 G. GEAR - 2595
TURBO OUT RUN	MEGADRIVE - 2990
WIMBLEDON	M. SYSTEM - 2990 GAME GEAR - 4390
WONDER BOY	GAME GEAR - 2595
WRESTLE WAR	MEGADRIVE - 2990
ZERO WING	MEGADRIVE - 2990

MANGA VIDEO



FIST OF THE NORTH STAR — ¡LOS PUÑOS VUELAN! Huesos quebrados, la sangre chorrea, **2.995**

AKIRA — ¡ACCION A TOPE! Voltios, tensión, perfección increíble **1.995**

Título	Precio
DOMINION TANK POLICE	2995
VENUS WAR	2995
UROTSUKI DOJI	2995
DRAGON BALL Z, La leyenda del dragon Xeron	1995
DRAGON BALL Z, La bella durmiente...	1995
DRAGON BALL Z, Aventura mística	1995

¡Estos videos los tienes que tener!

NOVEDADES

DESCUENTO 500 Ptas.
































Juego	Precio
ALADDIN	MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490
ANDRE AGASSI	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5650
ASTERIX	MEGADRIVE - 9900 M. S. Parte II - 5990 GAME GEAR - 5990
BART'S NIGHTMARE	MEGADRIVE - 6990
BATTLETOADS	MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - CONS.
BUGSY	MEGADRIVE - 8990
CLIFF HANGER	MEGADRIVE - 6990
COOL SPOT	MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
CHUCK ROCK II	MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490
DAVIS CUP TENNIS	MEGADRIVE - 8990
DR. ROBOTNIK'S	MEGADRIVE - 7990
DRACULA	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5090
FIFA SOCCER	MEGADRIVE - 8990
HOOK	MEGADRIVE - 6990 GAME GEAR - 5090
JUNGLE BOOK	MEGADRIVE - Prox. M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - Prox.
JURASSIC PARK	MEGADRIVE - 9900 GAME GEAR - 5990
KICK OFF	MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 6490 GAME GEAR - 5490
LAST ACTION HEROE	MEGADRIVE - 6990
MORTAL COMBAT	MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 7990 GAME GEAR - 6990
NBA ALL STAR	MEGADRIVE - 8990
PUGGSY	MEGADRIVE - 6990
ROAD RUNNER	MEGA DRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
ROBOCOP US TERMINATOR	MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
SENSIBLE SOCCER	MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 4990 GAME GEAR - 5090
SONIC CHAOS	M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5990
SONIC SPINBALL	MEGADRIVE - 8990
STREET FIGHTER II	MEGADRIVE - 11900
STREETS OF RAGE	M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
THE FLINSTONES	MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990
TINY TOONS	MEGADRIVE - 6990
TURTLES HYPERSTONE	MEGADRIVE - 7990
TURTLES TOURNAMENT	MEGADRIVE - 9990
ULTIMATE SOCCER	MEGADRIVE - 8990 GAME GEAR - 5990
WINTER OLYMPICS	MEGADRIVE - 9990 M. SYSTEM - 5990
WIZ'N LIZ	MEGADRIVE - 6990
ZOMBIES	MEGADRIVE - 7990

GAME GENIE

PARA NINTENDO NES	6500
PARA MEGADRIVE	9900
PARA GAMEBOY	6100

NEO GEO



69900

+ BLUE'S JORNEY **75900**

+ ART OF FIGHTING **86900**

Juego	Precio	Juego	Precio
ALPHA MISSION II	24400	MUTATION NATION	36200
ANDRO DUNOS	32900	NAM 1975	17800
ART OF FIGHTING	32900	NINJA COMBAT	19900
BASEBALL STAR PROF.	16800	PUZZLED	14900
BASEBALL STARS 2	45000	SAMURAI SHODOWN	47900
BLUE'S JOURNEY	17800	SENGOKU	32900
CROSSED SWORDS	24400	SENGOKU II	47300
CYBER LIP	14900	SUPER BASEBALL 2020	16800
EIGHT MAN	19900	SUPER SIDEKICKS	38800
FATAL FURY	35900	THE SUPER SPY	19900
FATAL FURY 2	46300	TOP PLAYERS GOLF	17800
FOOTBALL FRENZY	34200	TRASH RALLY	19900
GHOST PILOTS	26800	WORLD HEROES	38800
KING OF THE MONSTERS	19900	WORLD HEROES 2	47900
LEAGUE BOWLING	14900	3 COUNT BOUT	47300
MAGICIAN LORD	33600		

ESTE MES 10% EN CARTUCHOS DESCUENTO

MEGA CD




SUPER PRECIO

MEGA CD + ROAD AVENGER **44.900**

Juego	Precio	Juego	Precio
BATMAN RETURNS	9900	PRINCE OF PERSIA	8990
BLACK HOLE ASSAULT	8990	ROAD AVENGER	8990
COBRA COMMAND	Cons.	ROBO ALESTE	8990
CHUCK 2: SON OF CHUCK	8990	SEWER SHARK	9990
CHUCK ROCK	Cons.	SHERLOCK HOLMES	8990
DRACULA	Cons.	SHERLOCK HOLMES 2	Cons.
ECCO THE DOLPHIN	9900	SOL FEACE	Cons.
FINAL FIGHT	8990	SONIC CD	8990
HOOK	9990	SPIDERMAN VS KING PIN	9990
JAGUAR XJ220	8990	TERMINATOR CD	Cons.
JURASSIC PARK	9990	THUNDERHAWK	Cons.
LETHAL ENFORCERS	10900	TIME GAL	8990
MUSIC VIDEO 1: INXS	9990	WING COMMANDER	Cons.
NIGHT STRIKER	Cons.	WOLF CHILD	8990
NIGHT TRAP (2 CD)	12900	WONDER DOG	8990

MAS MEGADRIVE



DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Juego	Precio
ADAPTADOR 4 JUGADORES	4990
ANOTHER WORLD	8490
CYBORG JUSTICE	6990
DOUBLE DRAGON III	8490
EUROPEAN CLUB SOCCER	8990
F1 RACING	9900
FATAL FURY	7990
FLASH BACK	9990
GAUNTLET 4	8990
GRAND SLAM TENNIS	6490
GREATEST HEAVYWEIGHTS	9900
GUNSHIP	8990
GUNSTAR HEROES	8490
HAUNTING	9990
HOCKEY 94	8990
JAMES POND 3	8990
JUNGLE STRIKE	9900
LETHAL ENFORCERS	11900
LOTUS 2	8990
MAZING WARS	7990
MEGALOMANIA	9990
MICKEY & DONALD	6990
MICKEY & DONALD	6990
MIG 29	7990
RANGER X	7990
ROCKET KNIGHT	7990
ROLLING THUNDER II	5990
SHINOBI III	8990
SIDE POCKET	6490
STREETS OF RAGE II	6990
STRIDER II	7990
SUMMER CHALLENGER	6490
SUNSET RIDERS	6990
TEST DRIVE II	6990
VIRTUAL PINBALL	8990
WAR SPEED	8490
WINBLEDON II	7990
WRESTLEMANIA	7990
ZOOL	8990

MAS M. SYSTEM

Juego	Precio
CRASH DUMMIES	6690
CHAMPION OF EUROPE	6990
DESERT STRIKE	5990
F1 RACING	5990
LOS PICAPIEDRAS	5990
PIT FIGHTER	6990
POWER STRIKE II	5990
RAINBOW ISLAND	5490
RENEGADE	5490
STAR WAR	5990
STRIDER II	6990
SUPERMAN	5490
SUPERMAN	5490
TECMO WORLD CUP	5990
THE FLASH	5990
TOM & JERRY	5990
WRESTLEMANIA	6990
WWF STEEL CAGE	6990

MAS GAME GEAR

Juego	Precio
CRASH DUMMIES	6490
DESERT STRIKE	5990
DOUBLE DRAGON	5990
F1 RACING	5990
JAMES POND 2	5990
SPIDERMAN II	5990
STAR WAR	5990
SUPER OFF ROAD RACER	5190
WONDERBOY II	5190
WWF STEEL CAGE	6490

CUPON DE PEDIDO




MARCA TU SISTEMA

- [ ] SPECTRUM CINTA
- [ ] AMSTRAD CINTA
- [ ] AMSTRAD DISCO
- [ ] COMMODORE
- [ ] PC 5 1/4
- [ ] PC 3 1/2
- [ ] AMIGA
- [ ] ATARI
- [ ] MASTER-SYSTEM
- [ ] MEGADRIVE
- [ ] GAME GEAR
- [ ] NINTENDO
- [ ] SUPER NINTENDO
- [ ] GAME BOY
- [ ] LYNX
- [ ] VIDEO

OTRO ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO [ ]
NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELEFONO ....

TITULO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO POR CORREO - 250	
TOTAL	

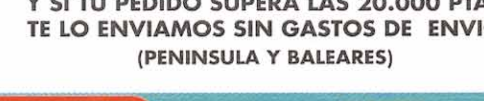
MAIL VXC
VENTA POR CORREO

91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49




TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA)



Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO







SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

CONSOLA BASICA 17.900

¡PIDELA YA!

CONSOLA + SUPER MARIO ALL STARS 25.900

SUPER NINTENDO SCOPE	9990	HYPER BEAM Mando distancia	8990
CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2195	MANDO DE CONTROL	2490
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1925	CABLE EUROCONECTOR	2190
MALETIN SUPERNINTENDO	4490	JOYSTICK FANTASTIC	4900
FUNDA PARA NINTENDO SCOPE	5990	SN PRO PAD (Transparente)	3590

OFERTON — SUPER KICK OFF - 4990

SUPER PRECIO OFERTAS — STAR WAR - 8990

ZELDA - 6990

W LEAGUE BASKET - 6990

ADDAMS FAMILY II	11990	NBA BASKET	14900
ALIEN 3	10990	PAPER BOY 2	8990
ANOTHER WORLD	10490	POP & TWIN BEE	10590
ASTERIX	9490	PRINCE OF PERSIA	9990
BATMNA RETURNS	10590	RANMA 1/2	12990
BATTLE TOADS	9490	ROBOCOP III	9490
BUBSY	9990	SENSIBLE SOCCER	9890
BULLS US BLAZERS	9990	SPANKYS	9900
CAPTAIN AMERICA	11990	SPIDERMAN X MEN	9990
COOL SPOT	CONS	STAR WING	9990
COOL WORLD	11990	STREET FIGHTER II TURBO	12990
CORRECAMINOS	9990	STRIKER	12490
CYBERNATOR	10590	SUPER ADVENT ISLAND	9990
DENNIS	12490	SUPER ALESTE	9900
DESRT STRIKE	9590	SUPER AXELAY	9990
DRAGON BALL Z	11990	SUPER CASTELVANIA IV	9490
EURO FOOTBALL CHAM	9990	SUPER JAMES POND	9990
F-ZERO	7490	SUPER MARIO ALL STARS	9990
FLASH BACK	9890	SUPER OFF ROAD	9900
G. FOREMAN BOXING	10990	SUPER PANG	11990
GODS	9990	SUPER PARODIUS	9990
GOOF TROOP	9990	SUPER R-TYPE	7490
GP1	10990	SUPER SMASH TV	8990
JAMES POND II	9990	SUPER SOCCER	7490
JHON MADDEN 93	9990	SUPER TENNIS	7490
JURASIC PARK	12990	TERMINATOR 2	10490
LEMMINGS	9900	TEST DRIVE 2	11490
MICKEY MOUSE	9990	TEST DRIVE 2	10490
MORTAL KOMBAT	12990	TRODDLER	10490
MUHAMAD ALI	CONS	ULTRAMAN	8890
		UN SQUADRON	9990
		WWF	9490
		WWF ROYAL RUBLE	10990
		YOSHI SAFARI	7490

* EXCEPTO OFERTAS



Nintendo ¡MAS MOGOLLON POR MENOS!

DRAGON BALL -7990- ¡YA DISPONIBLE!

A BOY & HIS BLOB	2995	DYNABLASTER	4995		
AD OF BAYOU BILLY	2995	ELITE	3990		
ADVENTURE ISLAND CLASSIC	4990	FIGHTING GOLF	3995	SHADOW WARRIOR	4995
ADVENTURE ISLAND II	8990	FLINSTONES	8990	SHADOW WARRIOR II	5995
ADVENTURES LOLO 2	3995	FOUR P. TENNIS	3995	SILENT SERVICE	3995
AIRWOLF	2995	GAUNTLET II	4995	SIMON QUEST	3995
ARCH RIVAL	6990	GOAL	4995	SOLAR JETMAN	2995
ASTERIX	6490	GOAL II	7990	SOLOMON'S KEY 2	6990
ASTYANAX	3995	GOLF	2995	SOLOMONS KEY	3995
BASEBALL	2995	GRADIUS	2995	SOLTICE	3995
BATMAN RETURN	9990	HAMMERIN' HARRY	6990	SUPER KICK OFF	8400
BATTLETOADS	8990	HOOPS	4995	SUPER MARIO	5990
BEST OF THE BEST	6490	ICE CLIMBER	2995	SUPER MARIO 3	8990
BLADES OF STEEL	2995	ICE HOCKEY	2995	SUPER OFF ROAD	2995
BLUE BROTHERS	7100	IKARI WARRIORS	3995	SUPER SPY HUNTER	3995
BLUE SHADOW	3995	JOE & MAC	8990	SUPER TURRICAN	4990
BOUBBLE BOBBLE	4995	LEGEND OF ZELDA	4995	TECMO CUP	6990
BOULDER DASH	3995	LIFE FORCE	2995	TERMINATOR 2	8990
BURAI FIGHTER	2995	MEGA MAN	3995	THE CHESSMARTER	3995
CALTELVANIA	3995	MEGA MAN II	4995	THE FLINSTONE	8990
CAPTAIN PLANET	4990	METROID	2995	THE H. OF RED OCTOBER	4995
CAPTAIN SKY HAWK	2995	MIGHTY BOMB JACK	3995	TOP GUN	4995
CASTELIAN	3995	MISSION IMPOSIBLE	3995	TOP GUN SECOND MISION	5995
CHIP & DALE	7990	POWER BLADER	2995	TORTUGAS MUTANTE S	7990
CRACK OUT	3995	PRO WRESTLING	2995	TRACK & FIELD 2	4995
DAYS OF THUNDER	2995	PUCH OUT	2995	TRACK & F. IN BARCELONA	3995
DONKEY KONG CLASSIC	2995	PUZZNIC	3995	WORLD CUP	6990
DONKEY KONG J. MATH	2995	RC PRO AM	3995	WORLD WRESTLING	3995
DOUBLE DRAGON III	8990	ROBOCOP III	7990	WRSTLEMANIA	3995
DOUBLE DRIBLE	3995	RODLAND	2595	WWF STEEL CAGE	7990
DR. MARIO	3995	RYGAR	2995	ZELDA 2	4995

OFERTAS PC 3 1/2 -975 / AMIGA -975








Título	Formato
ACIENT BATTLES	PC 3 1/2
AGE	PC 3 1/2
ARNHEIM	PC 3 1/2
ASTERIX	PC 3 1/2 AMIGA
ASTERIX en la India	PC 3 1/2
ATF 2	PC 3 1/2
ATOMINO	PC 3 1/2 AMIGA
BASKET PLAY OFF	PC 3 1/2
BOSTON BOMB CLUB	PC 3 1/2
BOXING MANAGER	PC 3 1/2
BUMPY'S	PC 3 1/2
CABALLERIA LIGERA	PC 3 1/2 AMIGA
COHORT	PC 3 1/2
COLORADO	PC 3 1/2 AMIGA
COLOSSUS CHESS X	PC 3 1/2
CRYSTAL OF ARBOREA	PC 3 1/2
CHESS PLAYER 2150	PC 3 1/2 AMIGA
DEATHBRINGER	PC 3 1/2 AMIGA
DYLAN DOG	PC 3 1/2 AMIGA
ENMANUELLE	PC 3 1/2 AMIGA
FIGHTER COMMAND	PC 3 1/2
FINAL CONFLICT	PC 3 1/2
FIRE	PC 3 1/2
FOOTBALL MANAGER II	PC 3 1/2
FRONT LINE	PC 3 1/2
GEISA	PC 3 1/2 AMIGA
GREAT NAPOLEONIC WAR	PC 3 1/2 AMIGA
H INTERMINABLE II	PC 3 1/2 AMIGA
HOT RUBBER	PC 3 1/2 AMIGA
KICK OFF II	PC 3 1/2 AMIGA
KILLER BALL	PC 3 1/2 AMIGA
LIBRO DE LA SELVA	PC 3 1/2
MANCHESTER EUROPA	PC 3 1/2
MANCHESTER UNITED	PC 3 1/2
MAYA	PC 3 1/2
MAY DAY	PC 3 1/2
MEDIEVAL WARRIOR	PC 3 1/2
MERCHANT COLONY	PC 3 1/2
METAL MUTANTS	PC 3 1/2
MILLE MIGLIA	PC 3 1/2
OLIVER & COMPANY	PC 3 1/2 AMIGA
OPERATION COMBAT	PC 3 1/2
PARIS DAKAR	PC 3 1/2 AMIGA
PINBALL	PC 3 1/2
PIMBALL MAGIC	PC 3 1/2
ROCKET DRIFT	PC 3 1/2 AMIGA
ROGER RABBIT	PC 3 1/2 AMIGA
SQUASH	PC 3 1/2
STAR BLADE	PC 3 1/2
SUPER SKY II	PC 3 1/2 AMIGA
SUPERMAN	PC 3 1/2
TARGHAN	PC 3 1/2
TENNIS CUP II	PC 3 1/2 AMIGA
VIKING CHILD	PC 3 1/2 AMIGA
VULCAN	PC 3 1/2 AMIGA
WORLD CLASS RUGBY	PC 3 1/2 AMIGA
















GAMEBOY 7.990

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 300* Ptas.

+ TETRIS 11.990

TETRIS + STAR WARS 14.990

		DARKWING DUCK	5990	PRINCE VALIANT	5490
		DUCK TALES	5490	ROBIN HOOD	5490
		EL IMPERIO CONTRAATACA	5490	SPEEDBALL 2	4990
		FERRARI GRND PRIX	4990	SPIDERMAN 2	5490
		GEORGE FOREMAN BOX.	5990	STAR WARS	4990
		JOE & MAC	5990	SUPER MARIO LAND	5490
ADDAMS FAMILY II	5990	JURASSIC PARK	4490	SUPER MARIO LAND 2	5990
ALIEN 3	5490	KIRBYS DREAMLAND	5490	TERMINATOR 2	4490
ASTREIX	5490	KRUSTY'S FUN HOUSE	5490	THE FIDGETS	5990
BART US JUGGERNAUTS	4990	LEMMINGS	4990	THE SIMPSONS	5990
BATTLETOADS II	5490	LOONEY TUNES	4490	TOP GUN	5490
BEST OF THE BEST	5490	MARIO & JOSHI	4490	TOP RANK TENNIS	4990
BOMB JACK	4990	MEGAMAN 2	5490	WWF 2	5490
COOL WORLD	5990	MORTAL KOMBAT	5990	XENON 2	5490
CRASH DUMMIES	5490	MYSTIC QUEST	5490	YOSHI COOKIE	4990
CHUCK ROCK	4990	POPEYE 2	4990	ZELDA	5990

OFERTAS

BLUE BROTHERS	2995	PALAMEDES	1995
BOULDER DASH	2595	PIMBALL	2595
CASTELIAN	1995	POWER RACE	1995
DYNA BLASTER	2595	PRINCE BOBLETE	2595
F1 RACER	3395	R-TYPE	2595
GARGOYLES	2595	RODLAND	2595
GODZILLA	1995	SNOOPY	1995
JORDAN US BIRD	**1495**	SOLOMON'S CLUB	1995
KICK OFF	2995	SPIDERMAN	2595
KUNG FU MASTER	2595	TIP OFF	2595
NAVY SEALS	2990	WORLD BEACH VOLLEY	1995
NBA	2995		

* EXCEPTO OFERTAS

TENEMOS JUEGOS DE SPECTRUM, AMSTRAD, C-64, MSX a 395 Ptas. ¡CONSULTANOS!

LIBROS DE PISTAS

DARK SEED	1200	ELVIRA II	1200
DRAKHEN	1200	FATE OF ATLANTIC	1200
ECO QUEST	1200	HEARTH OF CHINA	1200
INDY	1200	LOOM	1200
KING'S QUEST V	1200	LOST IN LA	1200
KYRANDIA	1200	MANIAC MANSION	1200
LARRY	1200	MONKEY ISLAND	1200
LARRY V	1200	MONKEY ISLAND II	1200
SHADOW SORCERER	1200	SPACE QUEST I	1200
SPACE QUEST IV	1200	AVENTURAS AD	1200



DISCOS VIRGENES

10 DISCOS 3 1/2	995
10 DISCOS 3 1/2 HD	1.500
10 DISCOS 5 1/4	495
10 DISCOS 5 1/4 HD	995
10 DISCOS 3"	3.900

2X1 COMPRA UNO DE ESTOS JUEGOS Y LLEVATE GRATIS OTRO DE LOS MARCADOS COMO "REGALO"








Título	Precio
CARMEN SAN DIEGO	P.V.P. - 6990
C.S.D. EN EL TIEMPO	P.V.P. - 5990
DARK SEED	P.V.P. - 6990
FLASH BACK	P.V.P. - 5990
LEMMINGS 2	P.V.P. - 4990
MICHAEL JORDAN	P.V.P. - 4990
PRINCE OF PERSIA 2	P.V.P. - 5990
SHERLOCK HOLMES	P.V.P. - 7990
STRIKE COMMANDER	P.V.P. - 7990
ULTIMA VII	P.V.P. - 7990
EYE OF BEHOLDER	REGALO
PATON STRIKES BACK	REGALO
PRINCE OF PERSIA	REGALO
TRIVIAL	REGALO

SUPER PRECIO PC 3 1/2 / AMIGA













Título	Formato y precio
5 GREAT GAMES	PC 3 1/2 - 1995
3D TENNIS	PC 3 1/2 - 1495 / AMIGA - 1495
3D WORL BOXING	PC 3 1/2 - 1495 / AMIGA - 1495
ARMOUR GEDDON	PC 3 1/2 - 1495
ASHES OF EMPIRE	PC 3 1/2 - 2495 / AMIGA - 2495
AV HARRIER	PC 3 1/2 - 2495
BARGON ATACK	PC 3 1/2 - 2495 / AMIGA - 1595
BIRDS OF PREY	PC 3 1/2 - 1495 / AMIGA - 1495
BLACK CROWN	PC 3 1/2 - 3495
BUNNY BRIKS	PC 3 1/2 - 1495 / AMIGA - 1495
BUSH BUCK	PC 3 1/2 - 2995
CONTRAPTIONS	PC 3 1/2 - 1495
CREEPERS	PC 3 1/2 - 1495
DYNABLASTER	PC 3 1/2 - 1495 / AMIGA - 1495
EL PADRINO	PC 3 1/2 - 2495
ELVIRA	PC 3 1/2 - 2495 / AMIGA - 1595
ELVIRA arcade	PC 3 1/2 - 2995
ESPAÑA 92	PC 3 1/2 - 1495
F-14 TOMCAT	PC 3 1/2 - 2495
F-15 II	PC 3 1/2 - 3995
FANTAVISION	PC 3 1/2 - 1495
FASCINATION	PC 3 1/2 - 2495 / AMIGA - 1595
FIRST SAMURAI	PC 3 1/2 - 1495
GLOBAL EFFECT	PC 3 1/2 - 1495
GOBLINS	PC 3 1/2 - 2495 / AMIGA - 1595
GOBLINS 2	PC 3 1/2 - 2495 / AMIGA - 3995
HEART OF CHINA	PC 3 1/2 - 4995
HOME ALONE	PC 3 1/2 - 1495
INDY	PC 3 1/2 - 1200
KNIGHTS OF THE SKY	PC 3 1/2 - 3495
LA COLMENA	PC 3 1/2 - 2495 / AMIGA - 1595
LARRY	PC 3 1/2 - 3795
M1 TANK PLATOON	PC 3 1/2 - 3995
MEGALOMANIA	PC 3 1/4 - 1495
OCTUBRE ROJO	PC 3 1/2 - 1200
OLYMPIC GAMES	PC 3 1/2 - 2495
OPERA SUPERSPORTS	PC 3 1/2 - 2495
PACK HEAD TO HEAD	PC 3 1/2 - 2495 / AMIGA - 2495
POWER MONGER	PC 3 1/2 - 1495 / AMIGA - 1495
RISKY WOODS	PC 3 1/2 - 1495 / AMIGA - 1495
ROGER RABBIT Disney	PC 3 1/2 - 1495
ROME AD 92	PC 3 1/2 - 1495
RUGBY	PC 3 1/2 - 1495
SHADOW SORCERER	PC 3 1/2 - 2495
SHANGAI	PC 3 1/2 - 3495
SPACE QUEST 4	PC 3 1/2 - 3995
STEEL EMPIRE	PC 3 1/2 - 1495
STREET FIGHTER	PC 3 1/2 - 1200
SUPER OFF ROAD	PC 3 1/2 - 1200
TINY SWEEKS	PC 3 1/2 - 1495 / AMIGA - 1495
TETRIS	PC 3 1/2 - 1200
WEEN	PC 3 1/2 - 2495 / AMIGA - 2495
WINTER SPORTS	PC 3 1/2 - 1495
ZYCONIX	PC 3 1/2 - 1495














Respuesta Comercial
Autorización nº 11.641
B.O.C. y T. nº 39
del 19 de Junio de 1.992

NO NECESITA SELLO
A franquear en destino



MAIL VXC
VENTA POR CORREO
Apartado nº 1.308 F.D.
28080 MADRID


LANDS OF LORE
THE THRONE OF CHAOS
SIENTE EN TU PIEL
La Auténtica Carrera IndyCar™
El Ejército de las Tinieblas está invadiendo el reino. El Rey Ricardo muere. Y Scotia, en su desesperada búsqueda de poder, ha devastado todo. Quiere el trono, las tierras, el poder,... TODO. ¿Serás capaz de detenerla? ¿Te atreves?
INDYCAR™
RACING
Westwood STUDIOS
PAPYRUS PUBLISHING, INC.
LA PIRATERIA ES DELITO
Distribuido por:
ArcadiA
Virgin GAMES
marcas registradas de Indianapolis Motor Speedway Corporation, bajo licencia exclusiva de Championship Auto Racing Teams, Inc. © 1993 Papyrus Publishing Inc. Todos los derechos reservados. Papyrus es una marca registrada de Papyrus Design Group Inc. 1993 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises, Ltd. Lands of Lore es una marca registrada de Westwood Studios, Inc. 1993 Westwood Studios, Inc. 1993 Virgin Games Ltd. Todos los derechos reservados.